Les pièges de Grimtooth 3.0

AVERTISSEMENT
Les 101 pièges mortels contenus dans ces pages sont certifiés sans OGM.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

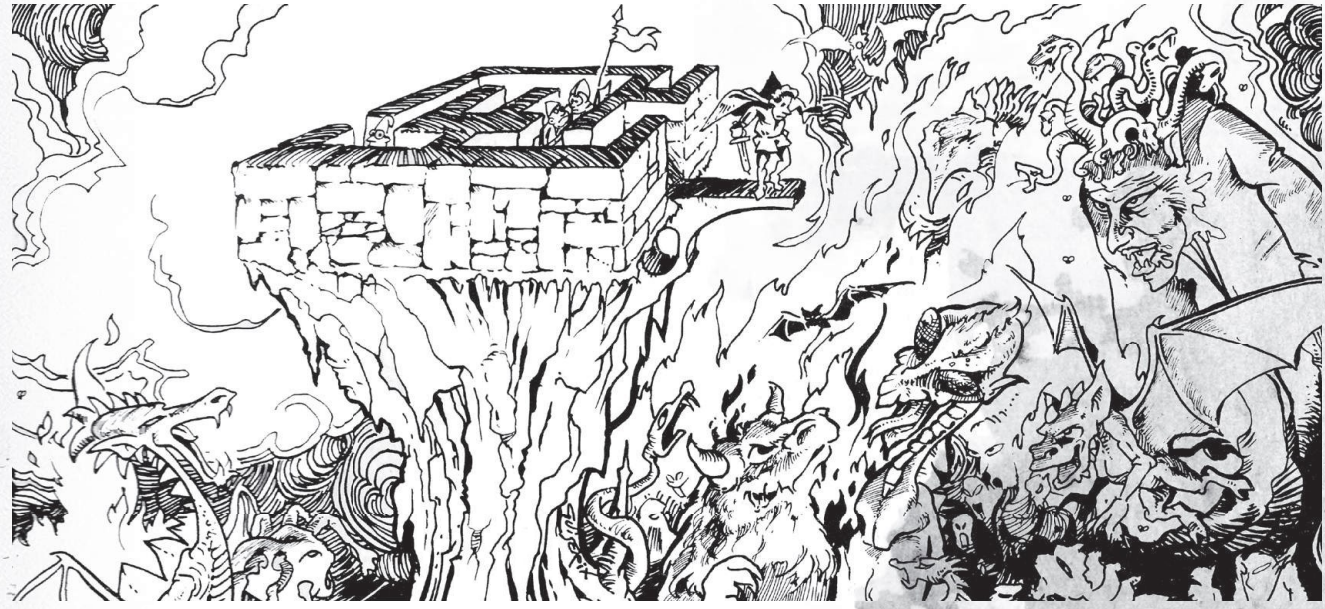
Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Les pièges de Grimtooth

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Version Originale

Créé par : Rick Loomis, Steve Crompton, Liz Danforth, et le staff de Flying Buffalo Inc.©

Contributeurs de la version originale : Lara Abrash, Chris Alexander, Michael Amer, Chris Andrews, Michael Austin, Cliff Baird, Andrew Bander, Mark Bassett, Jonathan Bernick, Wally Blunder, Rick Bourgeois, James Brazier, Ugly John Carver, Brandon Corey, Mad Roy Cram, S.S. Crompton, Chris Crotty, Liz Danforth, Greg Day, Larry DiTillio, Greg Fisher, Joe Formichella, Michael von Glahn, Laurel Goulding, Brent Halverson, Brian Hammond, Jon Hancock, Ed Heil, Bucky Hernandez, Chris Hubbard, Doug Jacobs, Brent Jones, Stefan Jones, Charles Scott Kimball, Brian Lawton, Justin Levitt, Rick Loomis, Jason Lujan, Caroline J. Maher, Charles Manson, Mr Martin, Maughn Matsuoka, Todd Miller, Charles Mollenhauer, Brannon Moore, David Steven Moskowitz, Pat Mueller, Matt Nadelhaft, Paul O'Connor, Mark O'Green, John Olsen, Mike Patton, Tom Quaid, Scot Rhoads, Maxwell Roberts, Dr Paul Ronkas, Edward Schoonover, Ken St André, Mike Stackpole, John Strain, E. Todd, William Toivainen, Uriah Ward, Chris Weitz, Matt Willson, Peter Yearsley

Version Française

Direction du projet : Géraud « myvyrrian » G.
Direction éditoriale : Maître Sinh
Textes, traduction, adaptation libre : Géraud G.
Textes nouveaux pièges : Géraud G., Jérôme Larré, Emmanuel Roudier, Laurent Séré, Kristoff Valla
Scénario : Nicolas Dessaux
Autres textes et anecdotes : Paul O' Connor, Steve Crompton, Géraud G., Didier Guiserix, Pierre Lejoyeux, Bear Peters
Caractéristiques Tunnels & Trolls, conseils : Patrice Geille
Caractéristiques Dungeon World et Donjon : Maître Sinh
Petit guide de la bonne utilisation des pièges : Maître Sinh
Illustration de couverture : Peter Mullen
Illustrations originales : Steve Crompton, Michael von Glahn
Nouvelles illustrations et plans : Earl Geier, Didier Guiserix, Emmanuel Roudier, Stéphane Sabourin
Maquette : Blackmarket Studio
Mise en page : Julien De Jaeger
Relectures : Nicolas Delzenne, Géraud G., Patrice Geille, Gaël Gourjon, Pierre Lejoyeux, Laurent Séré

N.B.: hors crapougnats, les illustrations de Didier Guiserix sont des illustrations d'époque utilisées avec son aimable autorisation. Vous retrouverez ainsi son style des années 80-90 au fil de cet ouvrage.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Leur appétit de sang et leur bourse grande ouverte ont rendu possible le retour de Grimtooth.

Écumeurs émérites

Cécile Lemoing, David B. Capricorne, Abertier64, Xiangh, Rufh, Sandmaneternel, Pierre Gavard-Colenny, Cadaric, Seb Ruiz, Ludovicus, Charles-Louis de Maere, Docm, Goldorak, Lothringer-2, Ezian, Stéphane Le Nivet, Frédéric « Volk Kommissar Friedrich » Pochard, Took, Pelon, Vincent Dambreville, Benoit Beurrier, Buggy, Patrick « frogeaters » delemotte, Tissiers, Torckane, Nurthor, yabon_gorky, Januslefleaux, Hain, Johndoehermann, Kaillou38, Yugen, Winghordahalf, Dhanyel, Cyric30, Helowyn, Florence chamber, Sleagr, Darth Vayn'Eris, Thomas Roesch

Pillards Légendaires

Contesse, Foutrak, Fanarie, Zotopatate, Micromega, Boiaak, Dus51, Tauther, Gwondar, Thorphinn, Hectorvarelarios, Darkasthme, Sebcergy, Drasaerys, Cédric Chardon, Artemis Faernaur, Christophe Boutillier, Critters, Asmodeus, Zangiev, Lerian, The-dude, Paskal07, Joseph Larmarange, Ericguglielmino1, Dannemoge, Paiji, Allard92, David « thunderdave » Caldwell, Delarmgo, Mrjmad, Stéphane Martin, Le Mass, Florian Duval, Xipehuz, Le_rahib, Mlagalle, Pit, Marclesc, Johneve, Bastien « Acritarche » Wauthoz, Thierry « Mister Ti » Doisneau, ketzol, Rag-naroth, Bournazel

Avatars

Yduthieuw, Timothée « Silenttimo » Bossin, David « Davjack » Bellanca, Troumad, Yrkanis, Arckhas, Maximilien-3, Louislegoff31, Nicolas Jacquemard , Baktov, Grrraall

Bras droits de Grimtooth

Kobal, Vortismelabard, Christophe Lefebvre, Rasendvansinn, Jicey

Et tous les autres

Merci à tous ceux qui, cités ou non, ont contribué à mener à bien ce projet. Merci aux éminences grises et aux conseillers de l'ombre qui se reconnaîtront.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Sommaire

Mot de l'éditeur 7

Préface, par Didier Guisérix 8

Mot de Grimtooth 9

Savoir lire un piège de Grimtooth 10

Chapitre I 13
Pièges de salles

Chapitre II 45
Pièges de couloirs

Chapitre III 77
Pièges de portes

Chapitre IV 93
Objets

Chapitre V 105
Choses

Chapitre VI 117
Bras droits et autres auteurs

Chapitre VII 137
Petit Guide de la bonne utilisation des pièges dans vos histoires...

Chapitre VIII 143
Guide d'utilisation des pièges à Dungeon World

Chapitre IX 157
Guide d'utilisation des pièges à Tunnels & Trolls

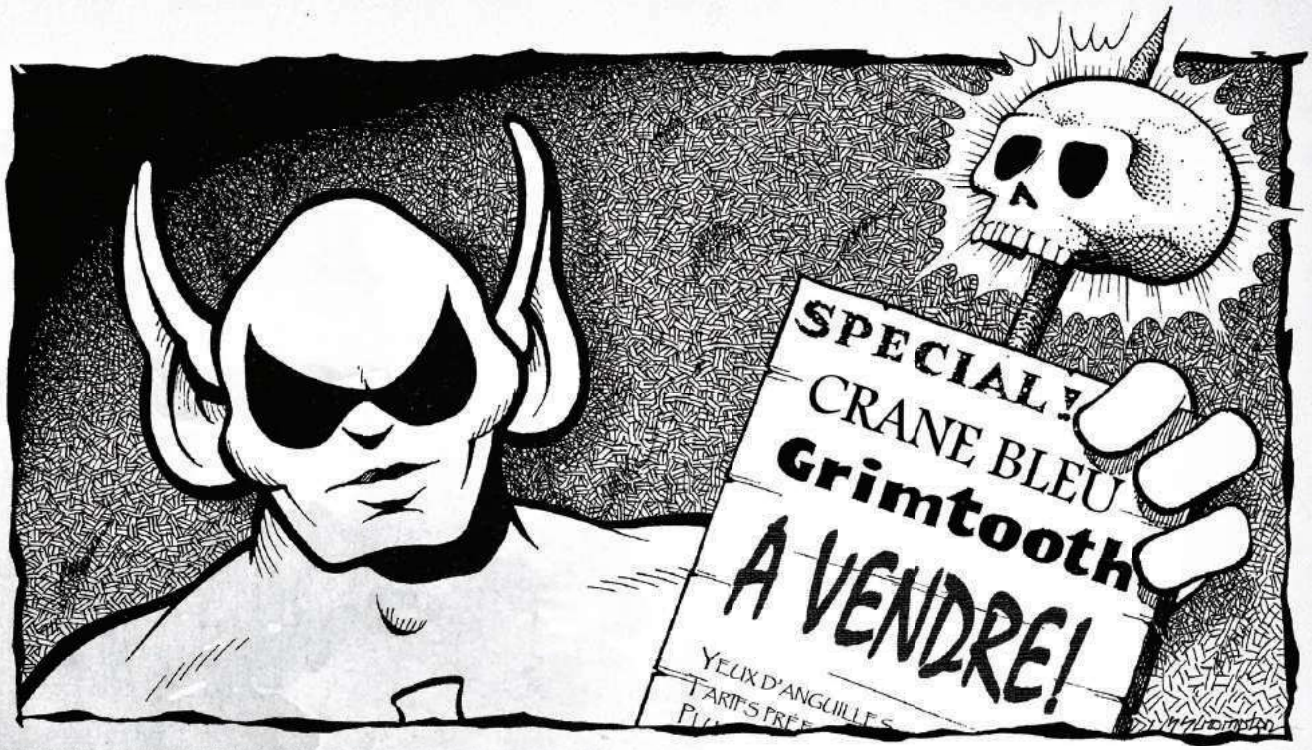
Chapitre X 161
Table de conversion D6-D20-D100

Chapitre XI 167
Scénario : Impostures, singeries et coups fourrés

Livre-Jeux 177

Index des pièges 182

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Le mot de l'éditeur :

Le piège, ce mal aimé

Paru en version française en 1984, *Grimtooth's Traps* est rapidement devenu une des icônes, sinon un des mythes, du microcosme rôliste francophone. Alors que les « guides des créatures » abondent, ce fut l'un des rares suppléments s'intéressant aux pièges.

Et pourtant, que serait l'introduction des Aventuriers de l'Arche Perdue sans la séquence du temple semé d'embûches ? Les pièges sont un ingrédient à part entière des aventures, au même titre que les créatures. Et tout comme elles, leur principal intérêt n'est pas tant d'éliminer les personnages que de procurer des sensations fortes aux joueurs. Contrairement aux idées reçues, les pièges (de Grimtooth) ne servent pas exclusivement à « massacrer » gratuitement les personnages des joueurs (le plus souvent, les récalcitrants et autres gros bills), même si…

Les pièges apportent une touche d'imprévu, de doute... bref, une ambiance. Chaque porte, chaque couloir, chaque banale pièce, tout devient suspect… et quand le mécanisme infernal se déclenche, contrairement à ce qu'il se passe dans un combat, les muscles sont bien moins utiles que la matière grise…

Les pièges peuvent également être grotesques (intrinsèquement, ils le sont toujours) et plonger les personnages (et les joueurs) dans des situations aussi hilarantes que périlleuses. On rit jaune, mais on rit. On pourrait résumer ainsi une certaine magie du jeu de rôle « Old School » que Grimtooth illustre parfaitement.

Bref, pour réexplorer le thème des pièges, il fallait se repencher sur l'antique et incontournable *Grimtooth's Traps* ! Le voici donc de retour, dans sa version 3.0, alliant le porte-monstre-trésor des origines à une approche « narrative » contemporaine. Gageons que dans tous les cas, les aventuriers vont suer dans leurs armures...

Sadiquement vôtre,

Maître Sinh

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Je t'avais bien dit de faire attention !

Aux temps jadis des débuts du JdR, l'essentiel des aventures était des « donjons », et les premiers scénarios de Casus Belli, comme leurs modèles des éditeurs anglo-saxons, commençaient par « pièce 1 : la double porte vermoulue s'ouvre sur un grand couloir garni de torches éteintes et de toiles d'araignées soyeuses… ». Et déjà, il fallait tiquer sur le mot « soyeuses », qui signifiait, puisqu'elles n'étaient pas poussiéreuses, qu'elles avaient été tissées récemment, donc que leur (s) auteure (s) rôdaient dans le coin, prêtes à bouffer de l'intrus. Notons qu'en même temps, à cette époque de foi primordiale, le fait que le donjon n'ait pas été visité depuis des siècles ne posait aucun problème de logique avec la présence d'araignées géantes parfaitement nourries et en pleine forme. (C'est comme ça, l'origine des temps : les détails sont primordiaux, et les grandes évidences écologiques remises à la responsabilité des générations futures… Bref…) Le donjon avait, pour les débutants que nous étions tous, le gros avantage de canaliser les personnages : pas de digressions en ville, pas de pistes imprévues, pas de PNJ à improviser sur le pouce…

Mais dans ces donjons, pas d'auberges, pas de PNJ croustillants, pas d'intrigues secondaires (voire pas d'intrigue principale non plus, parfois) et, en dehors du mage fou ou de la liche de fin de donjon, pas d'adversaires en mal de conversation pour susciter le dialogue (les kobolds, araignées, squelettes, et autres orques ne pratiquaient ni le foot, ni les jeux vidéos, pas encore inventés, et donc n'avaient rien à dire à part « grooahr » ou « vous mourir » pour les rares intellos). Les interactions verbales entre personnages (et donc joueurs) étaient donc d'ordre le plus souvent tactique, sur la façon de gérer les adversaires en fonction des talents disponibles dans le groupe. Certes, cela suffisait à tripler le temps des parties, avec la gestion des divers plans et la consultation conflictuelle des règles qui allaient servir à les appliquer. Temps bien utile pour le MJ qui pouvait finir de préparer la prochaine salle et lui même découvrir que les monstres utilisaient des attaques ou des pouvoirs qu'il ne connaissait pas bien, voire pas du tout. Mais avec les groupes soudés de joueurs habitués les uns aux autres, ce temps de latence tendait à diminuer. Et donc, très très vite (dans les quelques nanosecondes qui suivirent le Big Bang), des MJ eurent l'idée de génie, celle qui sauve car elle peut générer des heures de palabres entre joueurs : LE PIÈGE !

Contrairement au monstre, dont le comportement est prévisible, puisque décrit dans le Manuel-qu'on-n'est-pas-censé-avoir-mais-qu'on-a-quand-même, le piège est particulier, lié au donjon, et même s'il semble identique à un piège déjà connu, peut-être l'est-il, mais peut-être pas… Encore plus que l'écriture du donjon – qu'il était bien agréable d'acheter tout fait, quitte à le modifier à sa sauce – le PIÈGE a très vite créé une nouvelle ligne éditoriale : le recueil de pièges. En effet, le vrai piège, celui dont on se souviendra, car il a engendré des heures de discussions pour l'éviter, puis des heures de jeu pour en sortir, est forcément tordu et vicieux. Il est donc préférable d'en laisser la responsabilité à des vicieux tordus PROFESSIONNELS, des gens situés loin et protégés par des cordons de fans de la vengeance des joueurs orphelins de leur personnage, permettant au MJ de se défausser : « c'est pas moi, c'est dans le Grand Livre des Pièges (ou dans le scénario) ! » Dès ses tout premiers scénarios, Casus Belli a mis tout son talent créatif au service de MJ malmenés par des joueurs mal élevés – et de leurs personnages ayant besoin d'être rappelés à leur condition de sacrifiés en sursis – en meublant ses donjons de pièges vicieux et tordus. Comme ces « modules » étaient le plus souvent cosignés Froideval/Guiserix, il était difficile de savoir qui s'occupait du côté tordu et qui du côté vicieux, ce qui nous a permis à tous les deux de survivre jusqu'à nos jours. Mais il faut bien reconnaitre que notre production, si sadique élaborée qu'elle ait pu être, n'aurait sans doute pas atteint son degré de sophistication sans le modèle de nos maîtres anglo-saxons qui, par le gout du détail et par l'illustration du mécanisme en perspective, donnaient au MJ une vision et une conscience pointue du piège et des tourments qu'il allait pouvoir en tirer pour raviver le sens du danger (facilement émoussé) des personnages, et donc des joueurs.

Ah, les Grimtooth Traps et leurs schémas ! Leur ton si délicieusement détaché d'entomologiste épinglant des coléoptères. Leur humour au 4e degré (Fahrenheit). Leurs illustrations dignes des meilleures séries d'épouvantes (au cas où la description et le schéma n'auraient pas suffi)… Et dire que tout cela aurait pu rester à s'empoussiérer gentiment dans les archives, certes consultables, mais si vastes… Et pourtant, si les « modules » et les donjons sont devenus des scénarios, des campagnes, des backgrounds, des univers de jeu, il y a bien une constante qui garde toute sa valeur et que l'on peut toujours rencontrer au fin fond (ou dès l'entrée d'ailleurs) des souterrains, où même la plus moderne des aventures nous emmène à un moment ou un autre : le PIÈGE. Merci donc à toute l'équipe d'avoir restauré et remis en lumière tout ce travail tordu et vicieux qu'il ne vous reste plus qu'à découvrir et à adapter à vos propres créations…

Didier Guiserix

PS : n'est-ce pas merveilleux d'imaginer, en plus, que ces pièges des premiers temps du jeu de rôle ont tellement impressionné les joueurs que, dans les années qui ont suivi, devenus créateur des tous premiers jeux vidéo d'aventure, ils en ont fait le cœur de leur trame de jeu, faite le plus souvent d'un labyrinthe semé de pièges tordus et de clés indispensables cachées dans les endroits les plus improbables, créant un jeu sado-maso de chat et de souris entre concepteur et joueurs, dans lequel des millions de joueurs ont adoré jouer le rôle de la souris ? Nous sommes bizarres, n'est-ce pas ?

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Les pièges de Grimtooth revisités et « remasterisés »

C'est dans *Grimtooth's Traps* (*Les pièges de Grimtooth)* que mes illustrations sont apparues pour la première fois. Ce livre a donc toujours occupé une place spéciale dans mon cœur, un peu comme un premier amour. C'est probablement pour cette raison que j'ai fini par illustrer les huit volumes des *Grimtooth's Traps* publiés au cours de ces nombreuses années (*Wurst of Grimtooth* étant le huitième).
Difficile à croire, mais j'étais encore au lycée quand j'ai commencé mes illustrations pour le premier volume (c'était en 1980 !). Liz Danforth était alors la directrice artistique de Flying Buffalo Inc. C'est d'ailleurs elle qui a créé Grimtooth, lequel a fait sa première apparition dans le magazine *Sorcerer's Apprentice*. Liz avait vu que j'étais capable de réaliser des plans et des dessins, et elle m'avait donc demandé d'illustrer les pièges pour permettre aux joueurs de mieux comprendre leur fonctionnement dans un donjon.

Au fur et à mesure de l'avancement de mes dessins, j'ai commencé à glisser de plus en plus d'éléments humoristiques pour coller au style sardonique de Grimtooth. À ce moment-là, aucun d'entre nous n'aurait imaginé que ce livre de piège deviendrait aussi populaire. C'est seulement lorsque Rick Loomis en a vendu plusieurs centaines en un week-end lors d'une convention que nous nous en sommes rendu compte ! C'était un chiffre impressionnant pour l'époque. Rapidement, les distributeurs ont commandé le premier volume, puis l'ont recommandé plusieurs fois de suite, nous obligeant à faire plusieurs tirages. Ensuite, nous avons tous compris qu'il nous faudrait créer de nouveaux pièges, et c'est ce que nous avons fait. C'était une époque fantastique. Grimtooth recevait énormément de lettres de fans et de propositions de pièges.
Je suis finalement passé à autre chose en me réorientant notamment vers la publicité, les BD, et la conception graphique numérique. Mais au cours des années, chaque fois que Rick me contactait pour me demander de participer à un nouveau livre de pièges, je répondais invariablement présent, et j'essayais de rendre chaque livre un peu différent du précédent (car il n'y a rien de pire que de tomber dans la routine !).

En 2011, Rick m'a demandé si j'aimerais remettre le premier livre des *Pièges de Grimtooth* au goût du jour (nouvelle maquette, nettoyage des vieilles images et ajout de nouvelles). C'est vraiment génial de pouvoir revenir sur mes premières créations après tant d'années, d'en améliorer le rendu et de corriger des imperfections apparues (trop tard) à l'impression. Je ne dis pas que j'ai complètement changé la version originale, mais j'ai davantage mis l'accent sur le personnage de Grimtooth et certains plans sont beaucoup plus clairs. J'ai aussi rajouté une petite couche d'humour supplémentaire. À un endroit, j'ai même ajouté une illustration de piège qu'il manquait depuis 30 ans ! C'est un peu comme ressortir un film auquel il manquait des séquences et en y ajoutant des effets spéciaux. C'est pour cela que je dis qu'il a été « remasterisé. »
En tout cas, merci à vous tous qui avez été fans de ces livres. Ce fut génial de vous rencontrer dans des conventions ou au travers des lettres et des emails. Si vous voulez m'envoyer un commentaire ou me poser une question, n'hésitez pas à me contacter à sscrompton@cox.net.

S.S Crompton

Artiste et esclave de Grimtooth de longue date.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Savoir lire un piège de Grimtooth

Comme vous le verrez au cours de ces pages, les textes ont été largement développés et nous leur avons adjoint des caractéristiques techniques. Tous les pièges sont structurés de manière à en simplifier la lecture et à permettre une utilisation rapide sans nécessiter une lecture complète.
Pour chacun, vous retrouverez le format présenté ci-dessous. Il se divise en une partie descriptive et une partie technique.

Le titre et les yeux de Grimtooth

En regard du titre, vous trouverez une à cinq paires d'yeux. Ils représentent la dangerosité du piège, sa mortalité. Une paire d'yeux signifient que le piège est sans danger physique, mais qu'il vise à introduire un rebondissement dans l'aventure. Cinq paires d'yeux signifient que Grimtooth a décidé d'en faire un piège dont aucun aventurier ne réchappe.

Partie descriptive

Une partie en italique

Il s'agit de la description du piège destinée aux joueurs. Aucun élément mécanique ou technique n'est présent ici. Si vous désirez adapter le piège à votre donjon, vous pouvez passer cette partie, l'illustration étant souvent suffisante pour comprendre comment se présente le piège.

Mécanique du piège

Situé juste après et destiné exclusivement au MJ, ce paragraphe décrit la mécanique du piège. Ses différentes étapes sont numérotées entre parenthèses. Ces chiffres renvoient d'une part à l'encadré « Résumé » (voir plus bas) et d'autre part aux encadrés techniques généraux et pour *Tunnels & Trolls* (sur la page du piège même) et *Dungeon World* (dans le « *Guide d'utilisation pour Dungeon World* » en fin d'ouvrage, p. 143).

Avis de Grimtooth

À l'origine, ce livre fut le carnet de notes de Grimtooth lui-même, ne l'oubliez pas ! Nous nous sommes donc permis de copier certains passages de ce carnet décrivant l'historique des pièges, leur origine et leurs variantes, et donnant quelques conseils sur leur intégration dans votre donjon. Ce paragraphe n'est pas utile à la compréhension de la mécanique, mais peut vous fournir des idées de scénarios.

Partie technique

Encadré « Résumé »

Il s'agit d'une sorte de « replay », synthétisant les différentes étapes du piège (les chiffres entre parenthèses renvoyant à la partie mécanique). Tout le piège en un regard !

Encadré des caractéristiques générales

Il comprend plusieurs éléments importants. Le chiffre en italique renvoie au paragraphe sur la mécanique du piège.

Type de pièges : chaque piège a un effet optimal dans un lieu précis. Il peut s'agir d'une salle, d'un couloir, ou d'une porte. Bien évidemment, la plupart des pièges de salle peuvent être placés dans un couloir et inversement. Il existe également des pièges objets qui peuvent être placés où bon vous semble. La dernière catégorie regroupe les choses, tous les pièges inclassables de par leur nature.

Rôle « narratif » : les initiales OT, DT, BT, et ST renvoient à la classification du « *Petit Guide de la bonne utilisation des pièges* », p.137. OT : piège obstacle (Obstacle Trap) ; ST : piège narratif (Story Trap) ; BT : piège de « retour » (Back Trap) ; DT : piège mortel (Death Trap).

Fonctionnement : les pièges ont divers modes de fonctionnement. Ils peuvent être faits de rouages et de pistons (mécanique), être enchantés (magique), s'appuyer sur la présence de certaines créatures (monstres) ou de certains éléments naturels (naturel), *etc.* Cette information peut vous être utile pour déterminer le type de compétences que le personnage devra utiliser pour le déjouer, ainsi que les jets de sauvegarde à effectuer.

Déclencheur : les pièges se déclenchent suite à une action du personnage. Il peut s'agir de l'ouverture d'une porte, d'un loquet soulevé, d'une dalle de pression enfoncée, de la présence d'un élément extérieur comme le soleil, *etc.*

Dissimulation : cette partie vous permet de savoir où sont dissimulés les divers éléments du piège. L'élément du piège ne sera détecté que si le personnage cherche à cet endroit précis.

Compétence pour éviter le piège : en fonction de l'étape du piège, le personnage devra utiliser différentes compétences ou caractéristiques pour l'éviter.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Désamorçage : idem, mais pour le désamorçage, quand cela est possible.

Réamorçage : « automatique » signifie que le piège (ou les divers éléments) se réamorce tout seul (un délai peut être mentionné entre parenthèses), « manuel » signifie qu'une créature doit venir le réamorcer.

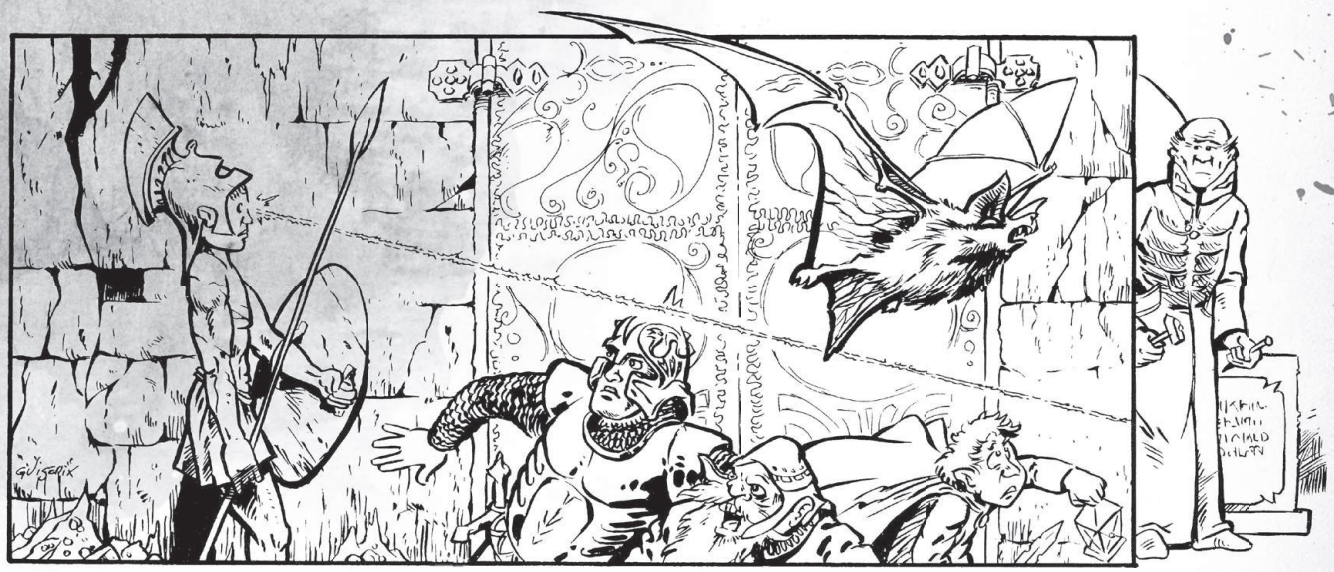
Type de dommages : pour chaque étape du piège, le type de dommage reçu est mentionné (brûlure, chute, asphyxie, poison, *etc.*). Ceci peut avoir son importance pour les jets de sauvegarde et les protections portées par le personnage. N.A. = Non Applicable

Encadré technique *Tunnels & Trolls*

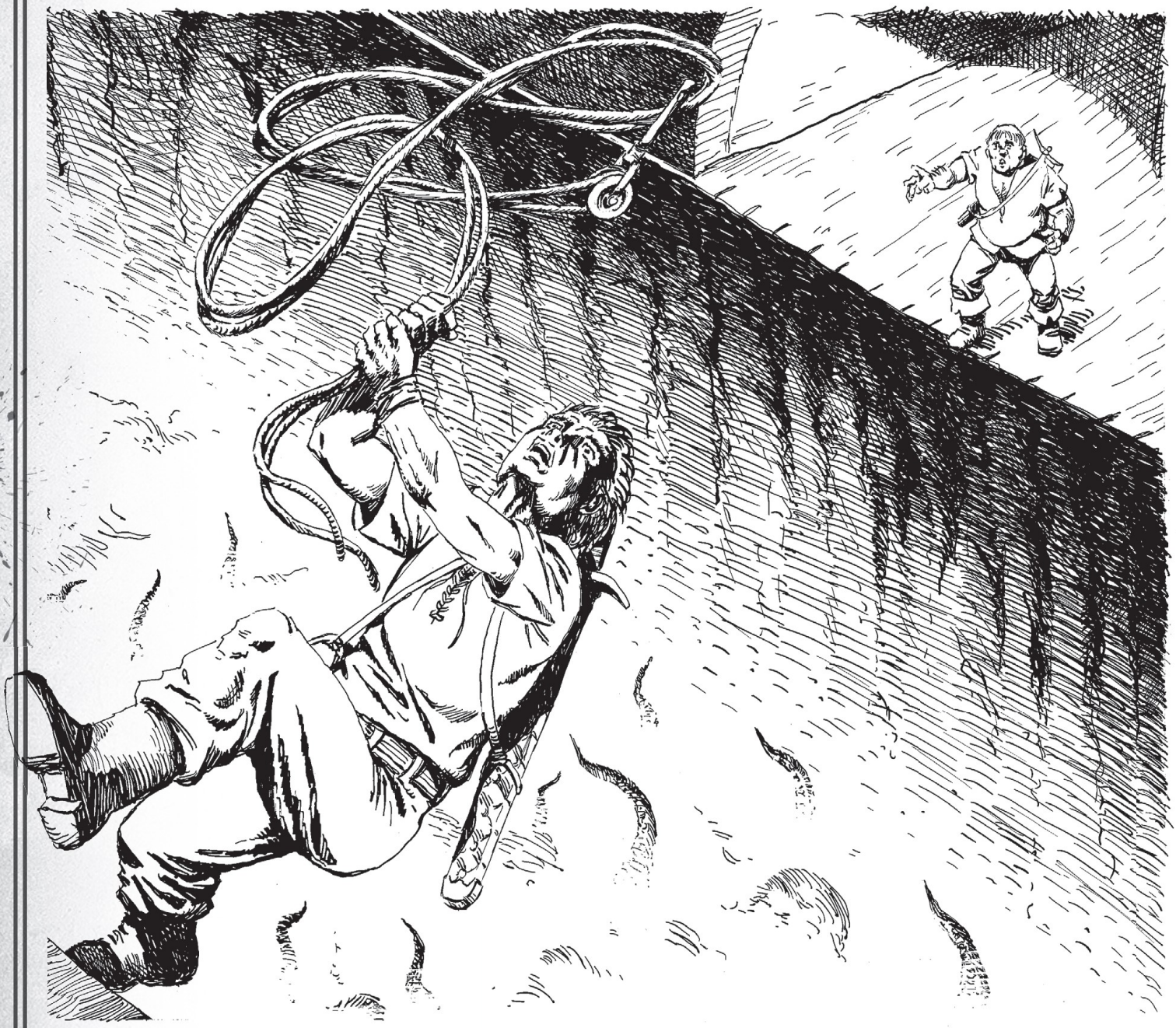
Cet encadré présente les jets nécessaires et les effets pour chaque étape du piège. Reportez-vous au « *Guide d'utilisation des pièges pour Tunnels & Trolls* » (p.157) pour plus de détails.

Les jets nécessaires et les effets pour chaque étape du piège pour *Dungeon World* sont présentés dans le « *Guide d'utilisation pour Dungeon World* » en fin d'ouvrage (p.143).

Ceux pour *Donjon* sont présentés dans le « *Petit guide de la bonne utilisation des pièges dans vos histoires* » en fin d'ouvrage (p.137) : « *De l'utilisation des pièges pour Donjon de Clinton R. Nixon* ».



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre I

Pièges de salles

Les pièges de salles sont probablement les plus craints des dispositifs meurtriers d'un donjon. Ils sont l'événement majeur, l'attraction principale, minutieusement préparée et installée dans le seul but de détruire ceux qui s'aventurent à l'intérieur. Plus qu'une simple nuisance bloquant une entrée ou protégeant un trésor, les pièges de salles sont de véritables mécanismes destinés à semer l'effroi... et la mort.

De par leur nature, les pièges de salles sont les plus perfectionnés et les plus détaillés des pièges. Ils sont souvent, aussi, les plus amusants à utiliser. Les aventuriers, eux aussi, semblent apprécier cette variété de pièges plus que n'importe quelle autre. De tels pièges représentent parfois une énigme, les obligeant à mobiliser la moindre parcelle de leur minuscule cerveau, tandis que vous vous glissez silencieusement derrière eux pour leur fracasser le crâne avec un énorme gourdin. Une partie de plaisir garantie pour tous !

Utilisez ces pièges avec précaution. Une surabondance de pièges de salles peut facilement transformer la progression des aventuriers en une pitoyable reptation, les décourageant dans la poursuite de l'aventure. Néanmoins, utilisés correctement ils constituent le meilleur des défis.

Grimtooth.

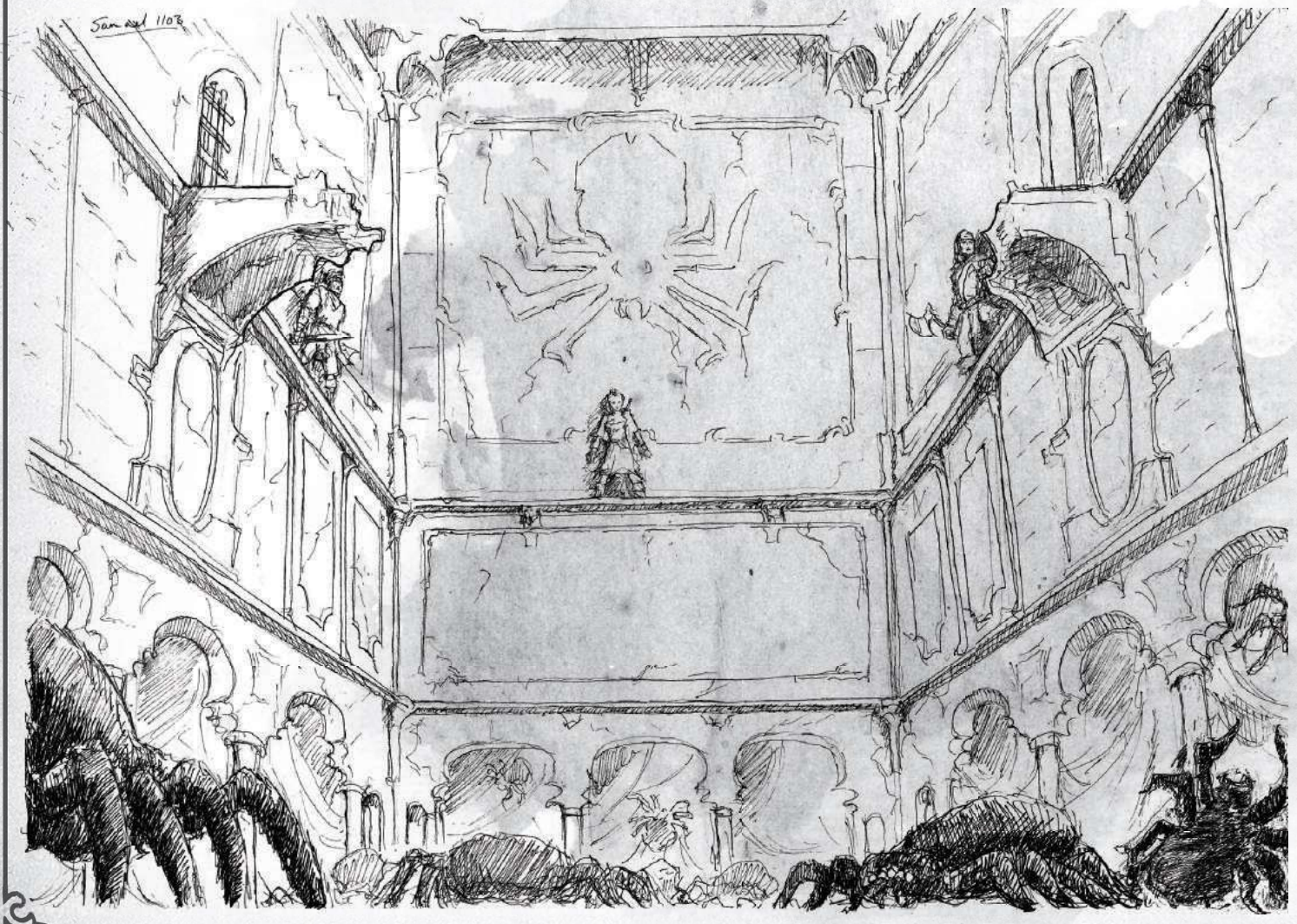
Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Avis aux amateurs de portes

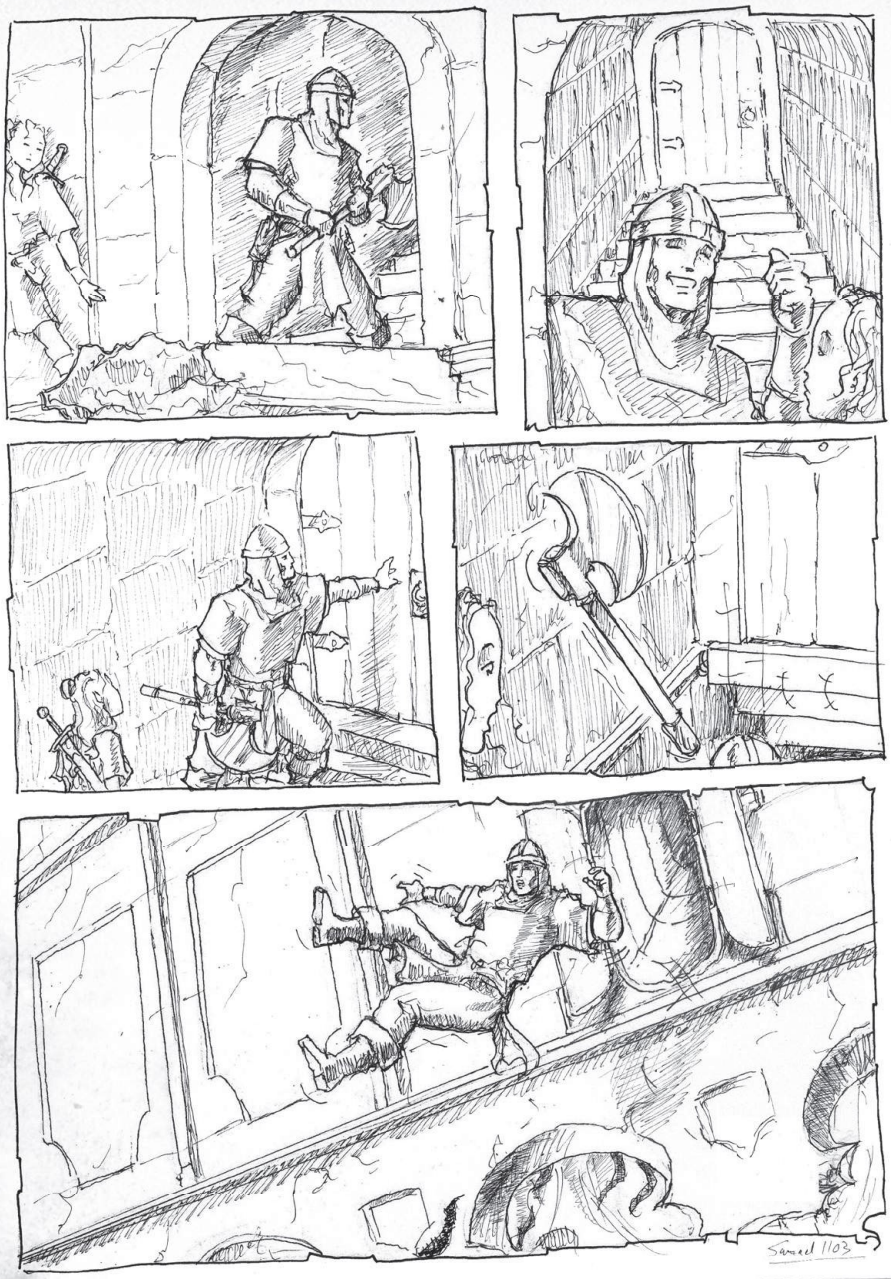
D'après une idée de : Caroline J. Maher

La porte que les avortons franchissent s'ouvre sur une profonde fosse occupant la totalité de la pièce. Juste à leurs pieds débutent les vestiges d'un pont qui devait permettre d'accéder à la seule sortie, visible sur le mur opposé. Le seul moyen de franchir la fosse semble être maintenant une moulure étroite et glissante qui court le long du mur ***(1)****. Une voie périlleuse compte tenu des gigantesques araignées à l'air vorace qui évoluent quelques mètres plus bas* ***(2)****. Une peinture monumentale témoigne d'ailleurs d'un culte séculaire à la Reine-Araignée et à ses mignons.*
Après toutes les précautions d'usage (encordage, pitons au mur, etc.), le groupe se lance dans une traversée risquée. Avec succès ! Ayant évité une telle chute, c'est avec fierté que nos funambules empruntent l'escalier quittant la pièce et avalent quatre à quatre les marches les séparant d'une nouvelle porte.

Type :	salle, porte
Rôle « narratif » :	OT, DT
Fonctionnement :	mécanique, monstre…
Déclencheur :	***(4)*** ouverture de la porte
Dissimulation :	***(3)*** porte ; ***(4)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** dextérité ; ***(3)*** vue ou intelligence ; ***(4)*** rapidité
Désamorçage :	***(3)*** dextérité
Réamorçage :	***(4)*** automatique (immédiat)
Type de dommages :	***(2)*** contusion



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Les embûches visibles sont des leurres destinés à mettre les aventuriers en confiance une fois la salle franchie. Le vrai piège est dissimulé au niveau de la porte dont l'ouverture *(3)* entraîne l'affaissement des dernières marches sous leurs pieds *(4)* et les fait choir dans une glissoire qui débouche… Quelques mètres au-dessus de la fosse *(1)*. Bien que les aspérités du conduit permettent aux plus dextres de se retenir aux parois pour éviter le vol plané au fond de la fosse *(5)*, remonter cette pente glissante ne sera pas aisé *(6)*. D'autant que la trappe au niveau de l'escalier et celle de la salle se sont refermées derrière eux *(7)*. Une fois débarrassés des araignées, le plus simple pour eux est de remonter par les vestiges du pont *(8)*.

Ah, j'oubliais ! Grâce à nos prouesses technologiques, nous proposons une version modernisée où l'escalier entier se transforme en glissoire, affectant ainsi tous les aventuriers présents *(5)*. Plus besoin de trappe au niveau de la porte. Un must-have !

L'avis de Grimtooth

Grimtooth 1er, mon illustre ancêtre, avait bâti la version originale à la gloire d'un homme-araignée qui, paraît-il, avait été mordu par la déesse même, ce qui lui avait octroyé d'incommensurables pouvoirs. La glissoire était une trappe à sacrifices et, depuis des coursives, les adeptes pouvaient observer les araignées dévorer les suppliciés jetés nus dans la fosse. Une grille la recouvrant interdisait la fuite des sacrifiés et des araignées. Une bouche d'égout permettait l'évacuation des déchets *(9)*. D'après nos dernières sources, cette salle de culte existe toujours et serait occupée par des créatures mi-hommes mi-araignées.

Résumé

(1) Marcher sur le rebord
(2) Dégâts de chute + monstre
(3) Détecter/Désamorcer le piège
(4) Éviter la trappe
(5) Se retenir aux parois
(6) Remonter la glissoire
(7) Forcer les trappes
(8) Escalader la paroi
(9) Tordre les barreaux

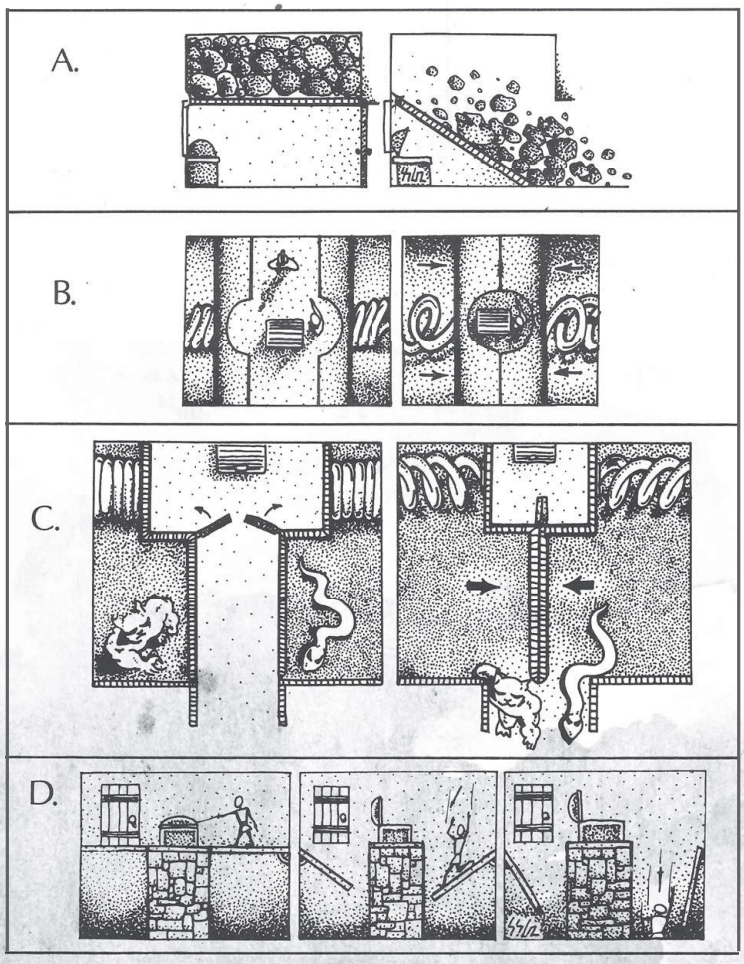
T&T

(1) MEP de la DEX au N1. *(2)* 2D6 PDD en cas de chute. Il y a 1D6 araignées géantes (CM : 35 chacune — dommages spéciaux : 2/venin d'araignée. *(3)* Indétectable sauf par magie. *(4)* MEP de la CH ou de la DEX au N3. *(5)* MEP de la DEX, de la VIT, et de la FOR au N1, ce niveau étant augmenté de 1 pour chaque personnage qui arrive derrière. *(6)* 3 MEP de la FOR au N3 ou un bon matériel. *(7)* MEP de la FOR au N3. *(8)* MEP de la FOR et de la DEX au N2. *(9)* MEP de la FOR au N5 ou 100 PDD avec une pioche.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Assortiments de tueurs de paranoïaques

D'après une idée de : Liz Danforth et Mike Stackpole



Après un enchaînement de salles vides, les aigrefins découvrent enfin un passage (secret de préférence) les conduisant dans une petite salle où les attend un énorme coffre couvert de dorures. Un véritable Eldorado alors qu'ils désespéraient de trouver le moindre trésor. D'autant plus que la clé découverte, non sans mal, quelques salles auparavant, arbore des dorures très semblables…

Ici, plusieurs mécanismes sont possibles à partir d'un élément déclencheur commun : l'ouverture du coffre ***(1)***. Les conséquences sont diverses : un éboulement du plafond (A), des murs qui se resserrent (B et C), ou un sol qui se dérobe (D). Chacun des pièges préserve néanmoins celui qui ouvre le coffre, tandis que les trouillards se tenant à quelques mètres en subissent les effets. Quant à ceux hors de la salle, c'est la mort immédiate. Quel que soit le piège, seuls d'excellents réflexes permettent aux infortunés présents dans la zone de danger de s'en sortir vivants ***(2)***. Toutefois, les pièges (B) et (C) impliquant un mouvement complet et à grande vitesse des cloisons, la possibilité d'un blocage du mécanisme n'est pas exclue ***(3)***, nous nous en excusons.

Plusieurs éléments sont susceptibles d'indiquer la présence des dangers : de petits gravats et de la terre s'échappant des interstices du plafond, des grincements métalliques inexplicables en provenance des murs (dus à la pression exercée par les puissants ressorts), ou encore les sillons laissés dans les dalles du sol par les murs.

L'avis de Grimtooth

Nous comprenons que vous soyez lassé de voir les voleurs ouvrir vos coffres du bout de leur bâton, évitant ainsi les pièges que vous aviez méticuleusement disposés à leur intention. C'est pourquoi nous offrons ce bouquet de pièges. Pour soigner le stratagème, dissimulez la salle par un passage secret extrêmement visible ***(4)*** pour que les aventuriers se persuadent que le coffre renferme un trésor inestimable...

En plus de la protection de vos biens de valeurs, ces pièges se montrent également très efficaces pour faire obstruction. Pour cela, il suffit de les placer dans une salle plus vaste afin d'éviter l'écrasement. Vous aurez alors tout le loisir de jouer encore un peu avec vos proies. Au demeurant, les pièges (B) et (C) avaient été mis au point suite à la demande du grand-duc Karl Bronzo, le tyran de Kasar, pour capturer vivant l'amant de la grande-duchesse (le mécanisme se déclenchait lorsque le poids sur le lit conjugal dépassait celui de son épouse). Si ma mémoire ne me fait pas défaut, son crâne est encore exposé dans la salle de banquet.

Type :	salle ou couloir
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(1)*** ouverture du coffre
Dissimulation :	***(1)*** plafond (A), murs (B et C), sol (D)
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence, vue ; ***(2)*** dextérité ; ***(4)*** vue
Désamorçage :	***(1)*** dextérité
Réamorçage :	***(1)*** automatique (délai réglable)
Type de dommages :	contusion, chute

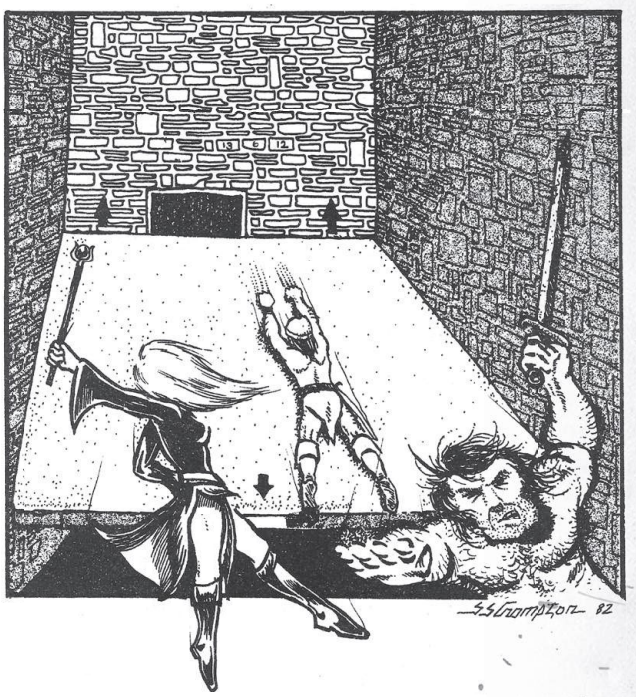
Résumé
(1) Détecter/désamorcer le piège
(2) Éviter le piège sinon dégâts
(3) Mécanisme bloqué
(4) Détecter le passage secret

T&T
(1) Indétectable autrement que par magie. ***(2)*** Bondir en avant ou en arrière : MEP de la VIT au N6 ; sinon PDD variables : (A) 2D6, (B et C) 6D6, (D) entre 1D6 et 6D6 selon la profondeur et le contenu de la fosse. ***(3)*** MEP de la CH au N6. ***(4)*** MEP de la CH ou de l'INT au N1.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

La balançoire

D'après une idée de : Cliff Baird



Je suppose que vous avez tous de grandes salles vides dans vos donjons et traverser une salle dépouillée devrait être un jeu d'enfants pour nos agiles trublions. Aucun péril en vue et la porte sur le mur d'en face n'attend plus qu'eux…

Type :	salle
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	poids
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ; ***(4)*** dextérité
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique (dès que tout le monde est sorti)
Type de dommages :	contusion

Un jeu d'enfants ? C'est bien pourquoi nous avons remplacé le sol par une plateforme en équilibre bloquée par des taquets près de l'entrée ***(1)***. Les garnements ne courent aucun risque de l'entrée jusqu'au point de pivot central, mais de légers mouvements du sol sont perceptibles ***(2)***. Dès qu'un certain poids est atteint au-delà du pivot ***(3)***, le sol se dégage du mur et se transforme en une balançoire géante. Les saltimbanques vont avoir l'opportunité de tester leurs talents d'équilibristes ***(4)***. Au plus bas de son balancier, le sol se trouve à 4 m sous la sortie et il faut se hisser jusqu'à elle pour s'extraire de la salle ***(5)***. Le sol peut être bloqué avec des pitons si le mécanisme a été détecté ***(6)***.

Deux versions plus impitoyables existent. Dans la première, l'abaissement du sol précipite les intrus dans une fosse : passage vers une autre zone, pointes hérissées, ou créatures effrayantes, à vous de voir ce que vous leur réservez le cas échéant. Dans la seconde, le sol entier se décroche du pivot et tombe à la suite du groupe au fond de la fosse. Cette version ne laisse que peu de survivants, mais le remplacement du sol la rend très onéreuse.

L'avis de Grimtooth

Cette salle n'est pas destinée à tuer les aventuriers, mais plutôt à les empêcher d'accéder trop aisément à la sortie. Par exemple, elle prêtera main-forte à vos gros bras en ralentissant considérablement des fugitifs. Deux ou trois meurtrières dissimulées en hauteur fournissent alors une position de choix pour faire déposer les armes à ces derniers.

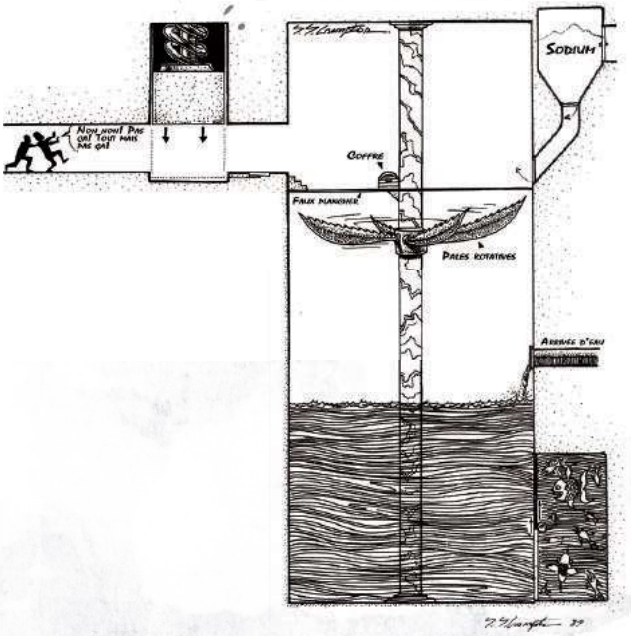
Résumé
(1) Détecter les taquets bloquant le sol
(2) Déceler les mouvements du sol
(3) Poids maximal
(4) Franchir la salle
(5) Grimper ou accrocher un grappin
(6) Enfoncer les pitons

T&T
(1) MEP de la CH au N5. ***(2)*** MEP de l'INT au N2. ***(3)*** L'équivalent de 2 ou 3 aventuriers. ***(4)*** MEP de la VIT et de la DEX au N2 pour sauter rapidement en arrière et rétablir l'équilibre du plancher. ***(5)*** MEP de la FOR et de la DEX au N2. ***(6)*** MEP de la VIT au N2.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le calme après la tempête

D'après une idée de : Chris Hubbard



Fermez les yeux et imaginez : un long couloir sombre, un bourdonnement… quelques pas encore et au bout, une vaste salle anormalement vide. Les yeux de vos visiteurs s'habituent à la pénombre. Adossé à une colonne centrale, un coffre bien alléchant se dessine dans l'obscurité et défie héroïquement les importuns. Le bourdonnement, d'abord ténu dans le couloir, est ici intense et focalise l'attention du groupe, faisant presque oublier la porte se découpant dans le mur opposé.

Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT, OT
Fonctionnement :	mécanique, monstre
Déclencheur :	***(1)*** pression ; ***(6)*** ouverture
Dissimulation :	***(1)*** plafond ; ***(2)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1,2,6)*** vue, réflexe
Désamorçage :	***(1,2)*** dextérité
Réamorçage :	automatique ***(1)*** 20 tours ; ***(2)*** si bascule, 20 tours ; ***(4)*** 50 tours
Type de dommages :	blessures, noyades, explosion

Laisser un coffre sans surveillance, ce n'est pas notre genre. Alors appareillons tout d'abord ce couloir bien trop dépouillé. Quelques mètres avant l'entrée de la salle, une plaque de pression habilement dissimulée au sol déclenche la chute d'une partie du plafond du couloir ***(1)*** et isole la salle du reste des souterrains (tout en réduisant les retardataires à des êtres unicellulaires). Occupons-nous maintenant des survivants. Le sol factice (bois vermoulu, illusion magique, plateau en équilibre, ou tout autre artifice à votre convenance) ***(2)*** dissimule de gigantesques pales acérées et barbelées en rotation autour de la colonne ***(3)***. Source du vacarme ambiant, cet engin peut servir à la préparation de viande hachée ! Sous le sol factice se trouve un bassin alimenté depuis l'extérieur par l'intermédiaire de vannes. Leur ouverture est déclenchée par la plaque de pression dans le couloir et le niveau montera progressivement jusqu'à recouvrir les pales ***(4)***. Dans l'eau, des poissons carnassiers (grand choix sur catalogue) attendent sereinement les téméraires qui décideraient alors de nager jusqu'à la porte ***(5)***. Clou du spectacle, cette porte s'ouvre sur une réserve de sodium, provoquant une violente explosion au contact de l'eau ***(6)***. Rideau !

L'avis de Grimtooth

Pourquoi toujours remettre à plus tard l'annihilation d'un groupe d'aventuriers par trop encombrants ? En cas de rage destructrice soudaine, optez pour ce piège ! Aucun remord à avoir, il est tellement évident qu'ils ne pourront que se blâmer de leur fin tragique. Tro expéditif ? Hum, je vois quelques cœurs tendres au fond de la salle qui rechignent à de telles pratiques. Soit, nous pouvons supprimer quelques étapes pour en faire un piège à louveteau. Le bloc dans le couloir peut servir simplement à diviser le groupe (sa chute est retardée). Le basculement du sol peut ne pas être automatique et n'être déclenché que par l'ouverture du coffre. Autre aménagement, la vitesse de rotation des pales peut être réduite, permettant une chute dans le bassin sans danger. Dans ce cas, les pales peuvent avoir une utilité tout autre que d'améliorer la digestion des poissons carnassiers. Ce dispositif a été souvent utilisé pour le brassage de l'eau et la production d'énergie. Avec des petites modifications, il pourra produire un courant d'eau utile dans une autre partie de votre donjon. Enfin, il est possible d'aménager une sortie sous l'eau à la place de la cage à poissons ou au niveau de la réserve de sodium. Le cas échéant, remplacez le sodium par de l'huile et la réserve par un boyau étroit.

Résumé
(1) Détecter la plaque de pression ou éviter le plafond
(2) Détecter le faux plancher ou éviter la chute
(3) Bloquer les pales
(4) Montée de l'eau
(5) Détecter les poissons carnassiers
(6) Dégâts de l'explosion

T&T
(1,2) Détecter la plaque : MEP de l'INT ou de la CH au N2 ; éviter le bloc de pierre : MEP de la VIT au N5, sinon 16D6 PDD ; pulvériser le bloc (100 PDD) avec des outils appropriés (ou magie). ***(2)*** Détecter : idem ***(1)*** ; le plancher cède sous un poids de plus de 50 kg (MEP de la CH au N1 si entre 30 et 50 kg). ***(3)*** Un poids supérieur à 300 kg bloque le mixeur (8D6 PDD au passage). ***(4)*** Eau au niveau des pales en 3 TC, salle entière en 5 TC. ***(5)*** MEP de l'INT au N2 pour repérer les piranhas. ***(6)*** 9D6 PDD d'explosion.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Dungeoneer's Serial Killer

D'après une idée de : Sire Husvanse

Type :	salle
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	chimique, monstre
Déclencheur :	soleil, mécanique
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1,2,6)*** vue ; ***(3,4)*** alchimie ; ***(5)*** vue, détection de la magie ; ***(7)*** force
Désamorçage :	***(6,7)*** dextérité
Réamorçage :	***(6,7)*** manuel depuis une salle adjacente.
Type de dommages :	acide

Le Front des Morticoles de l'Ithyphalle nous a transmis en exclusivité leur dernière création. Destinée à punir les voyeurs dépravés qui écument vos donjons, sautez sur une occasion à ne pas manquer ! Pour cela, ils proposent de maquiller une simple suite en des appartements cossus, dignes du Maître des lieux. Masqués par une double porte plaquée d'or, ils se composent de deux pièces : une antichambre dont le seul mobilier est une grande malle à vêtements et une chambre à coucher où s'affaire une délicieuse femme au teint d'albâtre (humaine, elfette, naine, petite-gens et même orquesse sont disponibles auprès de la réception). Dur de résister à la vue de cet affriolant tendron dont la peau paraît si délicate. Quel aventureux fripon ne serait pas tenté par une petite pause ? D'ailleurs, le sourire de cette aguicheuse n'est-il pas une invitation à toutes les fredaines ? Les décorations en bois précieux et les riches étoffes devraient en plus rapporter un beau pécule. Obnubilés par les formes de la damoiselle, ils ne devraient pas se rendre compte qu'il s'agit d'imitations… **(1)**
Une lumière tamisée éclaire la chambre à coucher et des encensoirs en or massif diffusent un doux parfum fruité, plongeant la salle dans une ambiance feutrée. Une inscription est gravée au-dessus de l'ouverture reliant les deux pièces : « textile interdit ». Après tout, il semble logique de se dévêtir avant d'aller se « coucher » et plusieurs chemises de nuit sont posées sur la malle…

Résumé
(1) Détecter l'imitation
(2) Détecter le monstre
(3) Identifier la fumée et neutraliser l'encens ou ses effets
(4) Identifier et neutraliser la poudre ou ses effets
(5) Détecter l'illusion
(6) Détecter le piège du lit et la herse
(7) Soulever la herse

Si les fricoteurs se montrent respectueux des lieux et déposent leurs vêtements, ils pourront pénétrer sans heurt dans la chambre et s'adonner aux plus vieux des plaisirs. Cependant, la mimique servant de malle à vêtements se repaîtra avidement de leurs affaires personnelles… ***(2)*** les laissant bien désemparés au faîte de leur débauche, mais néanmoins vivants. Pour l'instant.
S'ils offensent le propriétaire et décident de conserver armes, armures et équipement, ils vont vite constater qu'ils devraient se montrer plus respectueux. L'encens se diffusant dans la chambre est en réalité un mélange fumigène à base d'antennes de monstres rouilleurs. Cette fumée extrêmement corrosive rongera très rapidement toute pièce de métal portée par les hôtes discourtois ***(3)***.
Dans les deux cas, et aussitôt à l'air libre, les coquins subiront les fâcheuses conséquences de leurs actes. Le talc blanc recouvrant la peau de la demoiselle réagit avec la lumière du soleil et se transforme en acide redoutable ***(4)***. Espérons qu'ils auront gardé leur chemise de nuit et qu'ils n'auront pas l'idée d'aller faire la petite commission contre un mur au soleil…

L'avis de Grimtooth

Peu dangereux, ce piège est avant tout destiné à châtier les pervers en les spoliant de leurs affaires personnelles. Certaines variantes introduisent d'autres fins malheureuses. L'enivrante ménesse peut n'être qu'une illusion destinée à simplement appâter les dévergondés ***(5)***. Dans ce cas, le Front se propose de transformer la salle en prison. Le lit, relié à un système de contrepoids, libère une lourde herse barrant l'entrée de la chambre dès qu'un des goujats s'assied dessus ***(6)***. Il leur sera bien difficile de la soulever sans aucun équipement ***(7)***… Cet aménagement est naturellement disponible hors illusion.
Les invocateurs des Morticoles vous offrent également l'opportunité de remplacer la jeune fille par un succube

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

désireux d'abuser du plus valeureux d'entre eux à d'obscurs desseins.
Enfin, pour éviter une tragédie à la sortie du complexe, les effets acides de la poudre peuvent être nettement amoindris, laissant néanmoins d'affreuses brûlures peu ragoûtantes. D'autres effets sont possibles pour cette poudre : marquage indélébile brillant à la lumière du jour, odeur tenace rendant les animaux particulièrement agressifs, effets paralysants lorsqu'elle entre en contact avec de l'eau (leur prochain bain s'annonce dramatique)…

T&T

(1) Reconnaître la vraie valeur du mobilier nécessite une épreuve d'INT au N2 (abaissée au N1 pour les Nains). ***(2)*** Voir que la malle est vivante est une question de pure chance (MEP de N3), car elle reste habituellement très tranquille. ***(3)*** Reconnaître la fumée corrosive exige d'éprouver un talent spécifique (alchimie ou autre) au N3. ***(4)*** Même chose que précédemment, mais la MEP passe au N4 ; N5 pour en contrer les effets. ***(5)*** Cette illusion se trahit par quelques détails presque imperceptibles : MEP de l'INT au N3. ***(6)*** MEP de la CH ou de l'INT au N2. ***(7)*** Soulever la herse est une pure épreuve de FOR (au N4).

D'une façon ou d'une autre

D'après une idée de : Michael von Glahn

La foi de nos disciples va et vient et nombre de nos temples et chapelles se voient abandonnés par leurs paroissiens du jour au lendemain. Que faire de ces lieux si typés ? Remplacez l'idole par un coffre, les torchères par des faux leviers, couvrez les fosses de sacrifices d'une illusion et le tour est joué. La salle apparaît alors aux yeux des aventuriers comme un grand espace vide à l'exception d'un coffre sis dans une alcôve sur le mur opposé… Espérons que les scélérats auront la bonne idée de longer les murs.

L'illusion dissimulant le sol est facilement détectable ***(1)*** et occulte l'ancien chemin de procession. Celui-ci divise la salle en deux et permet d'aller de la porte au coffre en toute sécurité. De chaque côté, les anciennes fosses sacrificielles ***(2)*** consignent plusieurs squelettes et des restes plus récents d'aventuriers. À trois mètres de l'entrée, une dalle à pression ***(3)*** déclenche le piège principal : la section du mur en face de l'entrée ***(4)*** est équipée d'un système de gigantesques ressorts qui la propulse en direction de la porte. La puissance du mécanisme est telle que les dégonflés restés à l'extérieur sont immédiatement aplatis ***(5)*** et l'aventurier se tenant devant la porte est violemment projeté en direction du coffre ***(6)***… voire sur son infortuné compagnon qui vient de déclencher le piège ***(7)***. Ce dernier se trouve à son tour projeté comme une boule de fort en direction des fosses ***(8)***. S'il essaie de se retenir à un des leviers, il aura tout le loisir de se rendre compte pendant sa chute qu'il s'agissait d'un faux levier amovible. Pomme dans la bouche des petites-gens, nous pouvons rajouter un piège à l'ouverture du coffre. La salle maintenant close, un gaz est des plus appropriés. Jetez un œil à notre sélection en dernière partie de notre catalogue.

Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT, OT
Fonctionnement :	mécanique, magique
Déclencheur :	***(4)*** plaque à pression
Dissimulation :	***(1,3)*** sol ; ***(4)*** mur
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue, intelligence ; ***(3)*** vue ou intelligence ; ***(4)*** vue
Désamorçage :	***(6,7)*** dextérité
Réamorçage :	***(1)*** dissipation de la magie ; ***(4)*** automatique (10 rounds)
Type de dommages :	***(2)*** contusion ; ***(4)*** contusion, projection

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

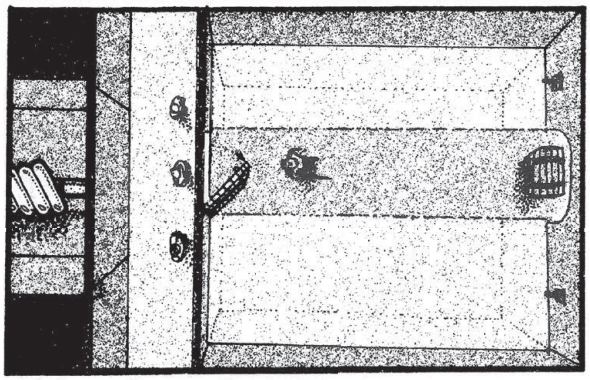
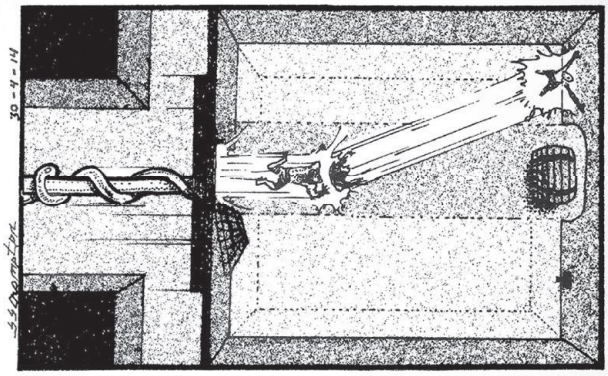


Figure A.

Figure B.



L'avis de Grimtooth

L'illusion étant tellement grossière – elle peut être remplacée par du tissu imitation pierre, auquel cas la détection est encore plus aisée – le groupe devrait suspecter la présence d'un piège plus percutant. Les traces au sol dans le couloir et sur le mur autour de la porte ***(9)*** sont également des indices conséquents. Seuls des madriers peuvent empêcher le pilon géant de bouger ou l'empêcher d'aller au bout de sa course. Dans ce deuxième cas, son déplacement dévoile une partie de couloir à explorer.

Commandée par les prêtres d'une divinité de la patience, une variante conserve le lieu de culte avec ses murs ornés de milliers de textes sacrés et une idole posée sur l'autel. Dans le couloir, en face de l'entrée, une plaque amovible en or porte l'inscription : « Or et satiété pour une vie de dévotion ». Cette fois, le système de ressort se déclenche et le mur se referme sur l'entrée si l'idole en or est soulevée de son socle. Au même moment, un sort de manne éternelle est lancé dans la salle. Bien évidemment, le système de réamorçage automatique n'existe pas dans cette variante…

Résumé :
(1) Détecter l'illusion
(2) Dégâts des piques
(3) Détecter la dalle/Désamorcer le piège
(4) Détecter la portion de mur piégée
(5) Éviter le mur sinon dégâts
(6) Dégâts de la projection
(7) Éviter l'aventurier
(8) Éviter la fosse
(9) Détecter les traces dans le couloir

T&T
(1,4) MEP de la CH ou de l'INT au N1. ***(2)*** 3D6 PDD. ***(3)*** Détecter : MEP de la CH ou de l'INT au N2 ; désamorcer : MEP de l'INT au N3. ***(5)*** MEP de la VIT ou de la CH au N5, sinon 6D6 PDD en cas d'écrasement. ***(6)*** 2D6 PDD en cas de projection dans la salle. ***(7)*** MEP de la VIT au N1. ***(8)*** MEP de la CH au N1. ***(9)*** MEP de la CH au N2.

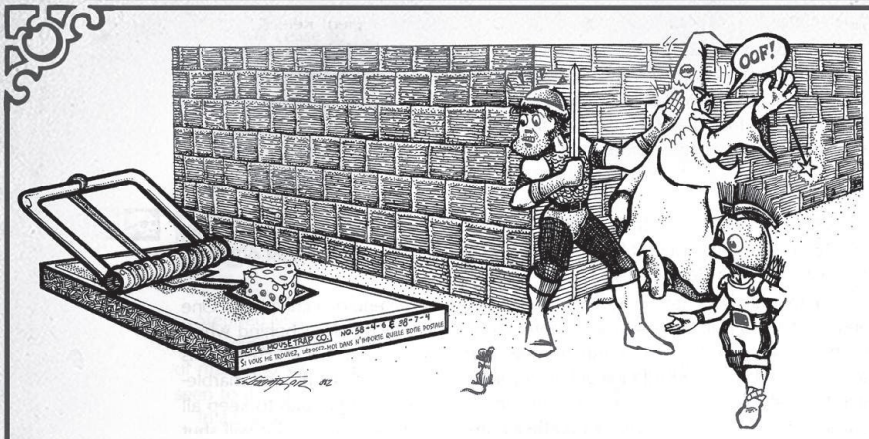
Fait comme un rat !

D'après une idée de : Brandon Corey

*Le couloir s'élargit pour former une salle étroite dont la forme en L en masque le fond. La seule chose visible est une impressionnante tapette à souris qui dépasse de l'angle. Le ressort de plus d'un mètre devrait permettre au battant de rompre le cou de n'importe quelle créature. Aucun être sensé ne pénétrerait dans une pièce pourvue d'un si gros piège à rats. Néanmoins, la meule de cheddar en place sur le déclencheur est plus qu'appétissante pour les crève-la-faim qui s'invitent dans nos donjons. De plus, la magie positive que le fromage irradie **(1)** ne peut être qu'un signe de « bon appétit ! »*

Type :	salle/couloir
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique, monstre
Déclencheur :	***(2)*** plaque à pression
Dissimulation :	***(2)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	les félins retournent dans leur cage après leur repas (déclenche la fermeture automatique)
Type de dommages :	monstre

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Le déclenchement est tout ce qu'il y a de plus simple : jouer avec le fromage. La barre se débloque et, en un claquement effrayant, heurte une plaque de pression cachée auparavant par le goûteux cheddar ***(2)***. Ceci libère les loquets fermant les cages de vos tendres gros chats que vous avez préalablement disposées un peu plus loin ***(3)***. En examinant leur futur repas, les aventuriers pourront découvrir une gemme « œil de chat » dont la propriété est d'attirer tous les félins à moins de 100 mètres ***(4)***.

Dernier point, les félins étant par nature très joueurs et leur instinct de chasseur les poussant à privilégier les embuscades, la confrontation aura certainement lieu quelques couloirs plus loin alors que les souris dansent la gigue autour de leur trésor. Pour les laisser profiter plus longtemps de leurs proies, nous vous suggérons de disposer ce piège à l'entrée d'un labyrinthe. Vous verrez que les félins sont bien plus joueurs qu'un minotaure. À moins que vous ne préfériez parsemer votre labyrinthe de rats monstrueusement gros et fromophages (pour éviter qu'ils ne touchent au cheddar).

Résumé :
(1) Détecter la magie
(2) Détecter la plaque de pression
(3) Entendre le bruit des loquets
(4) Identifier la gemme (jet d'INT ou identification magique)

L'avis de Grimtooth

Vos félins manquent d'exercice et leur embonpoint vous inquiète ? Le vétérinaire vous a conseillé de les stimuler ? Leur santé nous tient également à cœur et c'est pourquoi nous avons mis au point ce petit jeu. À ce propos, visitez nos élevages de lions, tigres, panthères, ou encore guépards, et faites votre choix. La nourriture de nos animaux est garantie 100 % petite-gens et sans potions de soins (la souffrance raffermit les chairs).

T&T
(1) Sort de *Flaire magie*. ***(2)*** MEP de l'INT au N0 (la MEP n'est ratée qu'en amenant 1 et 2). ***(3)*** Une ouïe fine d'elfe ou une MEP de la CH au N1 permet d'entendre le cliquetis. ***(4)*** Le vrai piège réside dans la gemme qui dégage des ondes faussement bénéfiques (seul un *Œil omnipotent* permet d'en comprendre la vraie nature).

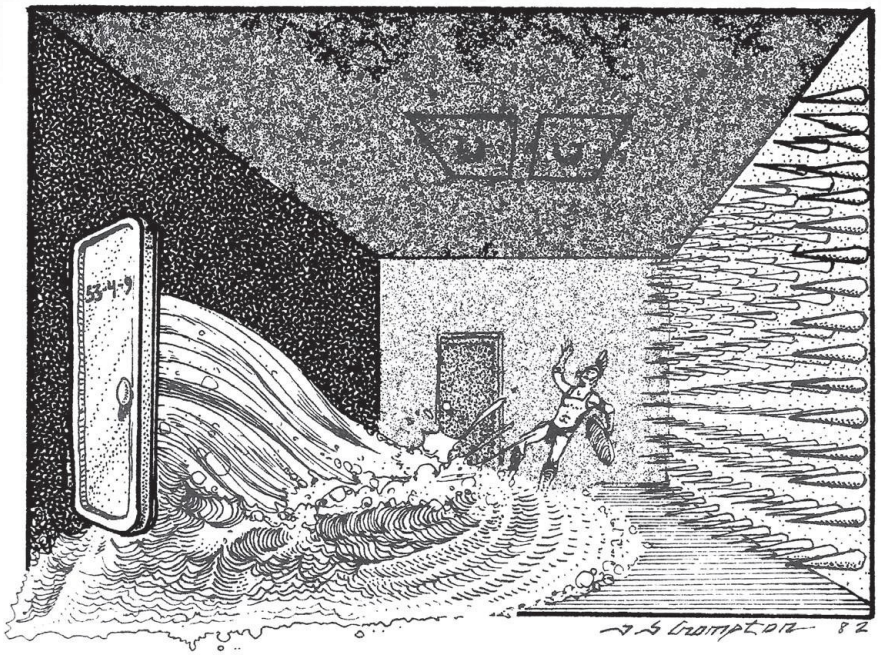
À Feu et à Glace

D'après une idée de : Michael Amer

*La petite pièce est vide à l'exception d'un mur couvert de pointes rouillées et d'une porte en métal lui faisant face. Rien d'assez effrayant pour empêcher les aventuriers d'entrer. Quelques pas à l'intérieur et la porte se referme brutalement derrière eux **(1)**. Un coup d'œil autour d'eux fait apparaître deux trappes de petite taille au plafond, à 6 m de hauteur ! De toute évidence, ils vont devoir emprunter la porte en métal. Pas de serrure, juste une poignée à tourner et…*

… heureusement, il y a toujours un couillon pour nous faire plaisir en la tournant. Un torrent d'eau glacé s'engouffre alors dans la pièce et les aventuriers situés devant la porte sont projetés droit sur le mur de piques ***(2)***. L'eau se déverse à flots et le niveau monte rapidement. Ceux qui ont survécu au geyser doivent abandonner leur équipement pour ne pas couler à pic ***(3)***. Jusqu'à ce que la salle soit remplie, le courant est trop fort pour nager en direction de la porte. À ce moment-là, il ne reste qu'un espace très étroit pour respirer. Trois solutions (ou plutôt quatre) s'offrent à eux. Premièrement : attendre ***(3)***. Au bout de 5 minutes, la salle se vide entièrement grâce à un système de pompes dissimulées dans de minuscules aspérités des murs. Ils n'ont plus alors qu'à quitter la salle par la porte en métal maintenant ouverte. Deuxième solution : nager sous l'eau jusqu'à la porte de métal ***(4)***. Toutefois, dans une telle situation de panique, ils s'intéresseront plutôt aux troisième et quatrième solutions, de loin nos préférées : ouvrir les trappes au plafond, les yeux pétillants d'espoirs à l'idée de sortir indemnes de cette piscine. En guise de sortie, une des trappes donne sur une réserve remplie de sodium, élément explosant au contact de l'eau ***(5)***, tandis que l'autre s'ouvre sur une petite pièce remplie d'un cristal transformant l'eau en glace ***(6)***. Quel contenu viendra tenir compagnie aux aventuriers ? Avec un peu de chance, ils ouvriront les deux trappes en même temps.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



L'avis de Grimtooth

La complexité de ce piège rend certains de ses effets assez faciles à détecter. L'étanchéité de la porte est dure à maintenir et il est fréquent que de l'eau s'infiltre par les joints. L'humidité ambiante et la rouille sur les piques sont des éléments qui peuvent titiller la curiosité des moins bêtes *(7)*. Avec un peu de présence d'esprit, ils peuvent même penser à défoncer la porte d'entrée avant que la salle ne se remplisse trop *(8)*. Par bonheur, l'aventurier type ne brille pas par son intelligence, mais plutôt par sa couardise qui le pousse à ouvrir invariablement les trappes du plafond. Souhaitons que les réserves aient été remplies par nos gens. Par ailleurs, le sodium étant difficile à obtenir en grande quantité, un acide quelconque peut le remplacer. Évidemment, seul celui qui ouvre la trappe sera atteint étant donné la dilution rapide dans l'eau, mais c'est déjà mieux que le laisser s'en tirer avec un simple rhume.

Et là, vous vous demandez comment faire venir toute cette eau n'est-ce pas ? Tous les donjons ne se prêtent pas à cette version que nous avions mise au point dans les cavernes du Cercle des Amis des Profonds.

C'est pourquoi nous vous proposons une variante moins aquatique. Les aventuriers arrivent cette fois par la porte étanche. Un système de pompes géantes remplace les réserves au-dessus des deux trappes. Elles aspirent en permanence l'air de la salle, ce qui augmente très fortement la pression. Dès l'ouverture de la porte, le groupe sera violemment aspiré à l'intérieur, tout droit en direction du mur de piques.

Type :	salle
Rôle « narratif » :	OT, DT
Fonctionnement :	mécanique, magique, chimique
Déclencheur :	***(1,2,5,6)*** ouverture d'une porte
Dissimulation :	***(1)*** porte ; ***(2)*** porte ; ***(5,6)*** plafond
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ou réflexe ; ***(2,5,6)*** réflexe
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	***(2)*** automatique (5 minutes) ; ***(5,6)*** manuel
Type de dommages :	asphyxie, brûlure, froid

Résumé :
(1) Détecter la fermeture automatique/Bloquer la porte
(2) Éviter le torrent d'eau/Dégâts des piques
(3) Nager
(4) Nager sous l'eau
(5) Dégâts de l'explosion
(6) Dégâts du gel
(7) Détecter les traces d'humidité
(8) Enfoncer la porte

T&T

(1) Celui qui ouvre la porte doit réussir une MEP de l'INT et de la VIT au N2 pour la bloquer à temps. ***(2)*** MEP de la CH au N2. ***(3)*** Un personnage sachant nager doit réussir une MEP de la FOR au N2 pour maintenir la tête hors de l'eau à un compagnon ne sachant pas nager, au N3 s'il porte une armure, et au N4 si les deux portent une armure. ***(4)*** MEP de la FOR et de la CONS au N1. ***(5)*** 3D6 PDD. ***(6)*** 1D6 PDD par TC dû au froid. Ceux qui ont la tête sous l'eau meurent, en principe. La glace fond naturellement au bout de 3 h. ***(7)*** MEP de l'INT ou de la CH au N2. ***(8)*** MEP de la FOR au N2 pour la défoncer, 30 PDD pour la détruire.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Illusions

D'après une idée de : Pat Mueller

L'escalier en colimaçon débouche sur une longue salle rectangulaire. Sur toute la longueur, son centre est occupé par une fosse garnie de pointes attendant patiemment leur moment de gloire. D'étroites coursives longeant les murs latéraux permettent de franchir la pièce en toute sécurité et de rejoindre la porte située de l'autre côté. [figure A]

Enfin, pas tout à fait. La fosse bardée de piques est une illusion camouflant un sol de pierre des plus classiques ***(1)***. Une seconde illusion, au niveau du plafond surplombant les coursives, dissimule des pointes semblables à celles de la fosse ***(2)***. Ces coursives sont montées sur un système de ressorts géants qui se détendent violemment dès qu'une pression supérieure à 100 kg est exercée sur la zone ***(3)***, projetant les fripouilles à la verticale. Les pas lestes de l'éclaireur ne devraient donc pas déclencher le mécanisme. Il n'en est pas de même des boîtes de conserve qui s'apprêtent à le suivre… [figure B]

Type :	salle
Rôle « narratif » :	OT, DT
Fonctionnement :	mécanique, magique
Déclencheur :	pression
Dissimulation :	sol, plafond
Compétence pour éviter le piège :	***(1,2)*** vue, intelligence ; ***(3)*** réflexe
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	***(3)*** automatique (immédiat) ou manuel
Type de dommages :	***(3)*** projection, blessure

L'avis de Grimtooth

Les architectes ont l'indécrottable habitude de parsemer nos donjons de pièces tout en long. Hormis une salle de quilles, qu'en faire me direz-vous ? Eh bien justement ! Récemment, l'Académie des Fakirs de Khosht nous a commandé une « salle d'éveil au plaisir ». Les résultats encourageants nous ont poussés à l'intégrer à notre catalogue dans une version à peine modifiée.

En dehors des traces habituelles que laisse ce genre de pièges (taches de sang au sol, os brisés…), c'est l'absence de restes humains et de traces au fond de la fosse qui devraient éveiller les soupçons. Nous vous conseillons donc de bien nettoyer les murs et de soigner l'illusion centrale (certes, cela vous coûtera un peu plus cher, mais quand on aime souffrir, on ne compte pas). Nous avons malheureusement constaté que ces mécanismes vieillissaient mal. Rouillés ou défectueux, les ressorts perdent de leur tonicité et ne permettent plus d'envoyer dans les airs plus d'une centaine de kilos d'abrutis. Sans parler de ces foutus gobelins qui oublient régulièrement de retendre les ressorts. Gardez donc tout ça en tête.

Résumé :
(1) Détecter l'illusion/Dissiper l'illusion
(2) Détecter l'illusion/Dissiper l'illusion
(3) Éviter d'être projeté

T&T
(1,2) Découvrir le subterfuge sans magie : MEP de l'INT au N2. ***(3)*** MEP de la CH au N4 entre 101 et 200 kg, au N3 entre 201 et 300 kg, *etc.*, sinon 4D6 PDD.

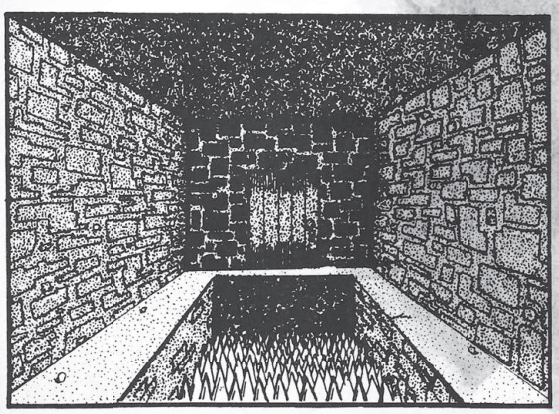


Figure A. Le piège tel qu'on le voit

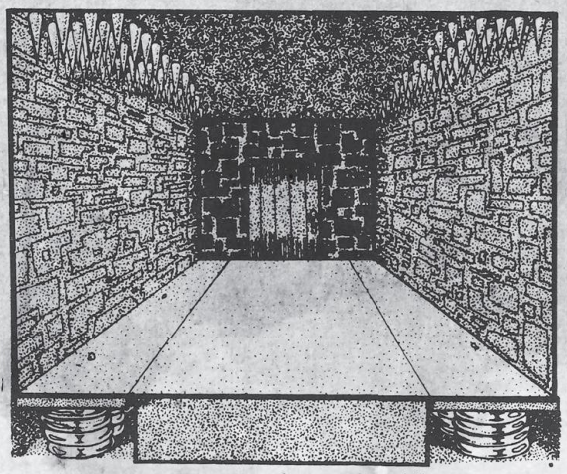
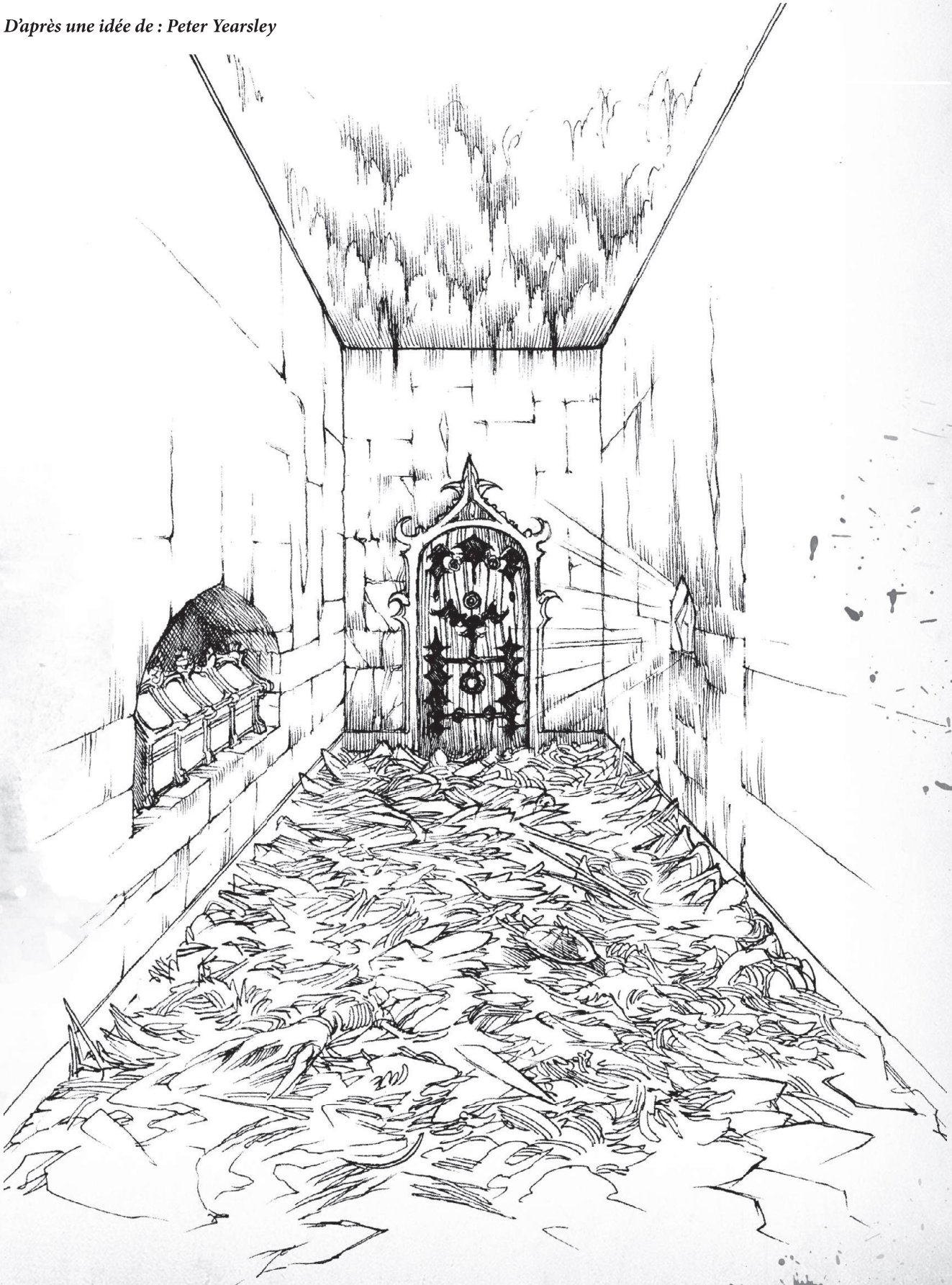


Figure B. Le piège tel qu'il est

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

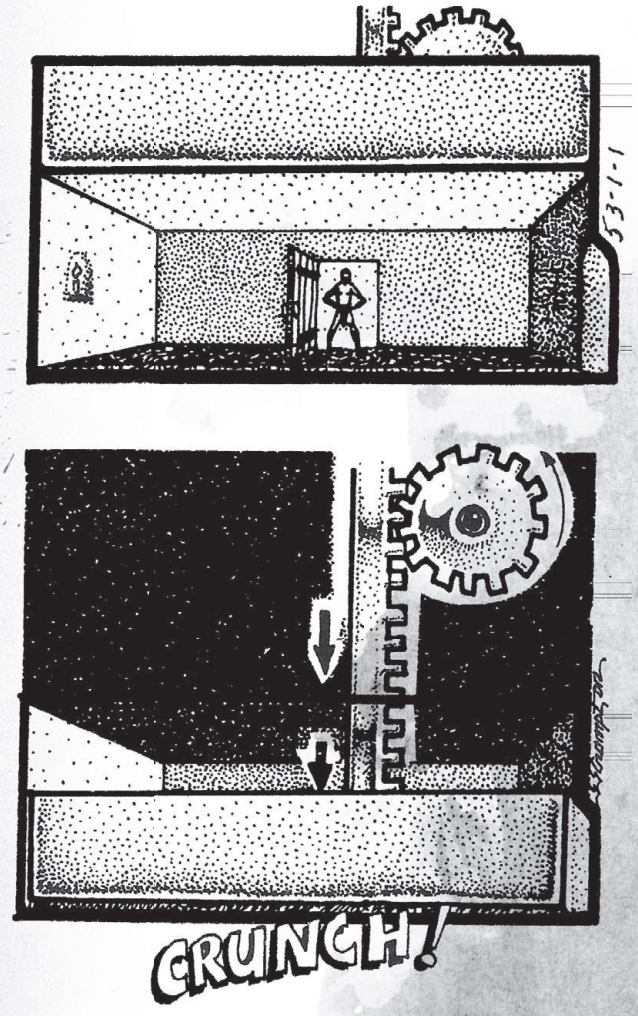
La litière de mémoire collective

D'après une idée de : Peter Yearsley



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(2)*** ouverture de la porte
Dissimulation :	***(2)*** porte, plafond
Compétence pour éviter le piège :	***(2)*** vue, intelligence ; ***(3)*** rapidité ; ***(5)*** force ; ***(6,7)*** vue, intelligence ; ***(8)*** sagesse
Désamorçage :	***(2)*** dextérité
Réamorçage :	automatique (quelques minutes à quelques heures)
Type de dommages :	écrasement



C'est un bien étrange tableau qui se dessine sous les pieds des maraudeurs tandis qu'ils s'avancent dans cette petite salle. Les craquements sous leurs bottes révèlent un sol entièrement recouvert d'un alarmant mélange de métal compressé, d'habits déchirés et d'ossements brisés, funestes présents de leurs répugnants congénères.
Une lumière vacillante indique la présence d'une lanterne au fond d'une petite niche sur le mur de droite. Un coffre rehaussé de pierres étincelantes a trouvé refuge dans une alcôve un peu plus vaste creusée dans le mur de gauche. Une porte massive, semblable à celle qu'ils viennent de franchir, s'ouvre sur le mur opposé à l'entrée.
Entre le coffre et le capharnaüm sous leurs pieds, il ne se passera que peu de temps avant que les aventuriers ne se lancent dans une fouille en règle… Et si jamais vous manquez de restes d'aventuriers pour attiser leur curiosité, nos services de récurage garnissent la salle sans frais supplémentaires. Penser à recycler, c'est protéger son donjon.

Alors que les plus cupides se précipitent pour fouiller les restes épars ***(1)***, le minuteur relié à l'ouverture de la porte ***(2)*** égraine les secondes qui scellent leur destin. Deux minutes, c'est le temps avant que le plafond n'entame une descente accompagnée de raclements de mauvais augure. Quelques secondes de sursis pour s'enfuir ***(3)*** avant que la chute ne s'accélère et que, s'ils n'avaient pas remarqué le niveau du plafond jusqu'à lors, le sifflement des tympans leur rappelle que la pression de l'air a fortement augmenté ***(4)***. C'est justement cet air comprimé qui freine la chute du plafond. Croisons les doigts pour qu'ils ouvrent précipitamment les portes et que les retardataires s'unissent pour l'éternité à votre litière de mémoire collective. Encore quelques secondes. Maintenant le plafond est suffisamment bas pour interdire l'ouverture des portes ***(5)***. Il n'y a plus grand-chose à faire pour eux…

L'avis de Grimtooth

Pervers, ce piège tourmente les aventuriers en les confrontant à leur sort dès leurs premiers pas sans pour autant leur laisser la moindre échappatoire. À moins d'être vif d'esprit… ou plutôt très chanceux, nous ne parlons que d'aventuriers après tout. Ah, et la lanterne et le coffre dans tout ça me direz-vous ? C'est l'aspect le plus ironique du piège. Alors que ces objets servent d'appâts à nigaud, un ou deux rusés peuvent sauver leur peau en se recroquevillant dans les alcôves (je parlais de vivacité d'esprit ?). Mes

T&T

(1) Jet standard. ***(2)*** Repérer le bruit de poulies requiert une ouïe très fine, mais une fois enclenché, plus rien n'arrête le piège ! MEP de l'INT au N1 pour comprendre qu'il y a de l'écrasement dans l'air avant l'écoulement du premier TC (2 mn). ***(3)*** MEP de la VIT au N1. *N.B.* : Un bâton magique de luxe (indestructible) ou un énorme coup de chance (grippage du mécanisme : MEP de la CH au N6) peuvent sauver tout le groupe de l'écrasement. ***(4)*** Jet de résistance standard. ***(5)*** MEP de la FOR au N1, mais seul un personnage aura le temps sortir avant l'écrasement. ***(6,8)*** MEP de l'INT au N1. ***(7)*** Découvrir le passage secret dans l'alcôve : MEP de l'INT au N3 ou N2 si la magie est détectée par *Flaire magie*.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

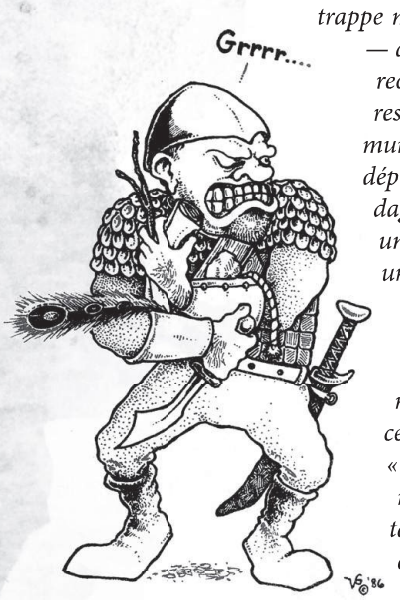
yeux pétillent de joie à l'idée du combat pour cette place d'honneur. Pour ajouter un effet dramatique, la remontée du plafond peut prendre de longues minutes, voire de longues heures. Avis aux contorsionnistes claustrophobes.
Ce piège s'inspire d'une presse colossale utilisée par des collaborateurs anthropophages pour extraire le jus, comme ils aimaient à dire, de leurs mets favoris. Le sol entièrement percé d'orifices permettait de récupérer le nectar par un réseau de boyaux qui l'amenait dans la salle de réception située à un étage inférieur. Pour éviter les pertes, des joints en caoutchouc étaient fixés aux chambranles de portes et aux bords du plafond ***(6)***. Un sas en verre, dissimulé magiquement dans l'alcôve où se trouve maintenant le coffre ***(7)***, permettait de veiller au bon déroulement de la préparation. Je me rappelle de cette bonne époque et de l'odeur de chairs en décomposition emplissant tout l'étage ***(8)***.

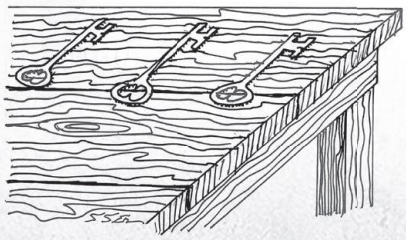
Résumé :
(1) Trouver un objet
(2) Détecter le minuteur/Désamorcer le mécanisme
(3) Sortir de la salle
(4) Jet de CON pour éviter les effets
(5) Ouvrir de force la porte
(6) Détecter les joints
(7) Détecter l'illusion ou la paroi en verre
(8) Détecter l'odeur avant d'entrer

Le maillon faible

D'après une idée de : Mike Stackpole

Vous préférez garder vos pièces d'or pour équiper votre salle du trésor ? Aucun souci, nous offrons des solutions pour toutes les bourses. Pas de mécanismes complexes et coûteux, notre illusionniste s'occupe de tout. Curieux d'en savoir plus ? Les aventuriers sont téléportés — ou chutent depuis une trappe magique aménagée au plafond — dans une salle sans issue (toute recherche physique ou magique restera vaine). Gravée sur un des murs, une série de pictogrammes dépeint une plume de paon, une dague, une pièce trouée, une clé, une pierre, une corde nouée, une petite boîte en bois, un parchemin, et une brindille (à vrai dire, tout type d'objet est utilisable). Tous sont de manufacture singulière. Sous ces dessins, un énigmatique « liberté » est calligraphié. Le seul mobilier visible consiste en une table sur laquelle sont étalées des plumes de paon (autant de plumes que d'aventuriers… moins un). Sans aucune autre solution en vue, ils vont bien se décider à les ramasser…





Qu'importe la répartition des plumes entre les aventuriers, car une fois toutes prises, la pièce s'éteint quelques instants avant de se rallumer. Surprise, les aventuriers dépourvus de plume ont disparu. Quelques minutes s'écoulent après cet évènement tragique et la lumière s'éteint à nouveau. Lorsqu'elle se rallume, c'est maintenant plusieurs dagues qui sont disposées sur la table (toujours le nombre d'aventuriers actuels moins un). Les évènements se répéteront pour chaque objet jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul aventurier.
En réalité, quel que soit l'ordre d'apparition des objets, seule la clé est utile. Elle permet d'ouvrir un portail magique grâce à une petite serrure apparue sur un des murs ***(1)*** alors que la pièce est plongée dans l'obscurité. À vous de choisir le moment de son apparition mais nous conseillons le moment d'obscurité juste avant l'apparition de la clé.
Le devenir des personnages disparus ou de ceux ayant franchi le portail est laissé à votre discrétion. Si vous désirez mettre en avant les comportements altruistes et généreux (mais je n'ose l'imaginer, quel genre de Maître de Donjon seriez-vous ?), récompensez les aventuriers ayant laissé les objets (la disparition

Type :	salle
Rôle « narratif » :	ST, OT
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	N.A.
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	ruse
Désamorçage/Réamorçage :	***(1)*** détection pour voir la serrure
Type de dommages :	variable

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

peut être la vraie sortie). Le cas échéant, le portail amène dans un endroit bien pire encore (dans l'antre d'un dragon, au fond d'une oubliette, en plein désert, ou pire dans la peau d'un orque en pleine croisade naine). Transportés en lieu sûr, les personnages sauvés pourront se délecter des beautés de la dépravation humaine par l'intermédiaire d'une boule de cristal flottant face à eux. Dans le cas contraire, seul le portail mène à la liberté (autorisez plusieurs aventuriers à le franchir avant qu'il ne se referme). Les aventuriers téléportés peuvent eux se retrouver dans les niveaux inférieurs du donjon ou enfermés dans des cellules. Le survivant aura-t-il le courage d'aller les délivrer ? Les autres pièges en tremblent d'impatience !

L'avis de Grimtooth

Même les plus chevaleresques des aventuriers abritent un côté sombre et, force est de constater que, bien souvent, un bon tour de vice te sauve la peau. Cette version pervertie des chaises musicales met en exergue ces penchants enfouis, mais fait surtout la part belle au *roleplay* (pardonnez cet anglicisme). Alors laissez monter la pression, qu'ils fassent votre travail, et appréciez le spectacle.

Après la première disparition, les aventuriers utiliseront certainement toutes les manigances possibles pour ne pas être évincés (vous vous demandiez pourquoi la dague apparaissait en second ?). Aucun danger ne les menaçant, les conséquences fâcheuses engendrées par la situation leur seront imputables. Côté MJ, il est important de garder une attitude neutre envers les « disparus », comme envers ceux qui restent, pour ne pas donner d'indication sur le comportement à adopter. Laissez-les dans le flou le plus longtemps possible. Certains pourraient même refuser de prendre un objet, se sacrifiant pour la cause. Clairement, il s'agit là d'un comportement social déviant révélant une instabilité mentale qu'il est urgent de soigner. Plus naturellement, ils devraient se montrer avides, cupides, traîtres, vicieux, retors, violents, fourbes, enfin, normaux !

Pour accélérer l'action, il est possible de n'avoir qu'une série d'évènements (apparition d'objets, extinction, allumage). Disposez alors sur la table un nombre de types d'objets égal au nombre de joueurs moins un. Seul celui qui aura la clé peut ouvrir le portail. Vous pouvez rendre la serrure visible par tous, ou au contraire, ne la rendre visible que par le porteur de la clé ou d'un des autres objets. Plus amusant encore, la serrure peut être visible par tous, SAUF par le porteur de la clé. Le malheureux se verra contraint de la donner ou de la déposer pour pouvoir l'utiliser…

Résumé :
(1) Détecter la serrure

T&T
(1) MEP de l'INT au N3 pour remarquer la serrure se dévoilant après l'apparition des clés.

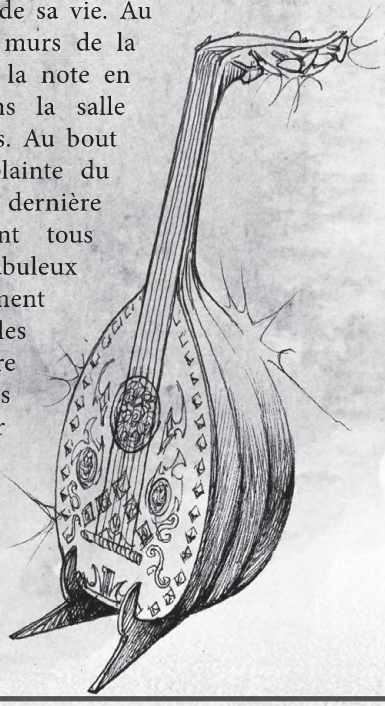
Une musique si douce

D'après une idée de : Todd Miller

*Après bien des écueils, les aventuriers arrivent au sommet d'un vaste amphithéâtre à l'acoustique parfaite **(1)**, au cœur d'une école de musique abandonnée. Les murs se parent de tentures de velours défraîchies et les sièges de bois sont recouverts d'une épaisse couche de poussière. Sur la scène, un luth magnifiquement ouvragé enflamme immédiatement la créativité du barde du groupe. Décoré d'or et de gemmes étincelantes, équipé de cordes en platine, cet instrument de maître n'attend que les mains du virtuose autoproclamé pour exprimer sa splendeur…*

Type :	salle
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(2)*** corde du luth
Dissimulation :	***(1)*** murs ; ***(3)*** marche
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	surdité

Plein d'une assurance teintée d'arrogance, le ménestrel en devenir s'empare de l'instrument et fait tinter les cordes. Un geste qui va lui faire espérer ne plus jamais entendre de note de musique de sa vie. Au diapason de l'instrument, les murs de la pièce amplifient et distordent la note en une vibration résonnant dans la salle comme des centaines de gongs. Au bout d'interminables minutes, la plainte du luth s'estompera dans une dernière réverbération. Non seulement tous les auditeurs assistant à ce fabuleux concert seront temporairement assourdis ***(2)***, mais toutes les créatures dans un périmètre d'un kilomètre seront averties de l'endroit où trouver leur prochain repas. D'ailleurs, à quoi d'autre pourrait servir le gong si ce n'est à sonner l'heure du repas ?



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'avis de Grimtooth

Certains musiciens ont une telle estime d'eux-mêmes qu'ils en deviennent ridicules. Ils ne pillent pas les tombes, ils n'assassinent pas de troglodytes, non non, eux, ce sont des « musiciens »… Il était grand temps de concevoir un piège punissant ces gens imbus de leur personne qui torturent leurs compagnons d'infortune à grand renfort de fausses notes. Heureusement, nous avons découvert cet auditorium à l'acoustique très spéciale. Il fut originellement bâti afin de transformer des sons inaudibles ou insupportables pour un humanoïde ordinaire en une harmonieuse symphonie. Du temps de la splendeur des lieux, les habitants venaient y écouter le mythique « chant des sirènes » dont les effets néfastes étaient neutralisés par cette acoustique étonnante (les sous-sols contiennent encore les cages immergées où les sirènes étaient maintenues prisonnières). Au grand dam des aventuriers, les sons mélodieux sont transformés quant à eux en une cacophonie assourdissante.

Petite astuce afin de renforcer l'idée que le luth ne constitue pas une menace, il est possible de rendre l'accès à la salle particulièrement délicat (pour nos pièges de porte, référez-vous à la troisième section de notre catalogue) et d'ajouter quelques pièges facilement détectables autour de la scène (une marche dissimulant un hausse-pied fera l'affaire ***(3)***).

Résumé :
(1) Détecter la forme étrange de la salle
(2) Résister au son, sinon dégâts
(3) Détecter le collet

T&T
(1) MEP de l'INT au N2 (ou d'un talent approprié, comme un talent de musique, au N1) permet de détecter le piège acoustique à l'avance. ***(2)*** MEP de la CON au N2 sinon surdité temporaire (durant 1D6 tours complets, un tour fait 5 TC) qui réduit la DEX et la VIT d'1D6 points. ***(3)*** MEP de l'INT ou de la CH au N1.

La Némésis du monte-en-l'air

D'après une idée de : Scot Rhoads

Une longue salle vide exhibant fièrement un coffre-fort massif scellé dans le mur opposé, voilà la perspective que nous offrons aux curieux pénétrant dans la pièce. Le plus habile du groupe devrait logiquement se précipiter vers cet Eldorado, poser son oreille boudinée sur la porte et hocher la tête d'un air entendu tandis que les clics du barillet lui dévoilent la combinaison gagnante. Mais existe-t-elle ou n'est-ce qu'un leurre destiné à châtier les plus assoiffés de richesses ? J'ai un faible pour la deuxième solution même si un coffre vide fera l'affaire. En effet, des aventuriers plus adroits sont certainement déjà passés par là, mais surtout…

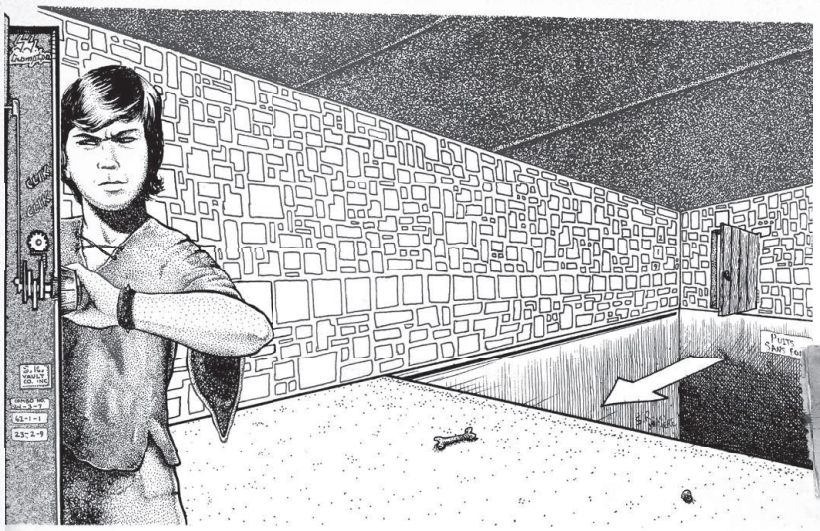
Type :	salle
Rôle « narratif » :	OT, BT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	erreur de combinaison.
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	agilité, détection
Désamorçage/Réamorçage :	quelques jours à 1 an
Type de dommages :	chute, autre

… le coffre et sa serrure servent de leurre. La serrure est reliée à un roulement sous le sol qui fait silencieusement avancer ce dernier d'1 m à chaque erreur de combinaison ***(1)***. Sous le sol ? Rien de moins qu'un puits sombre et lugubre d'où émane une odeur pestilentielle. Transporté par une légère brise, cet arôme inimitable de chair en décomposition devrait donner du cœur à l'ouvrage au voleur du groupe. Trop d'erreurs et même Mike Powell devrait avoir du mal à ressortir.

L'avis de Grimtooth

Pour ce piège, les aventuriers sont seuls maîtres des risques. Jusqu'à une certaine distance, le saut ne présente pas de danger ***(2)***. À moins que le voleur ne soit seul dans la salle — auquel cas les roulements rouillés peuvent émettre un grincement pour l'alerter avant qu'il ne soit trop tard -, les aventuriers devraient remarquer le déplacement du sol et décider judicieusement des risques à prendre.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Préventivement, une corde peut être placée d'un bout à l'autre de la salle. Mmm oui, vous avez raison, c'est trop facile. Je vois qu'il y a quelques sadiques et cela m'enchante. Corsons le jeu et refermons la porte avec fracas dès que la première erreur est commise. Sans l'avoir préalablement bloquée en position ouverte, il va être compliqué pour nos imprudents de trouver une prise pour leur grappin.
L'abîme qui se dévoile sous le sol peut être remplacé par une fosse de quelques mètres de profondeur, enjolivée par une myriade de pointes acérées sur lesquelles plusieurs squelettes témoignent d'une certaine fréquentation des lieux. Si, à mon instar, vous préférez une lente agonie à une mort rapide, une fosse vide et évasée, suffisamment profonde pour ne pas pouvoir s'en évader sans aide, est une option séduisante. La fosse se refermant automatiquement au bout de quelques jours, les godichons au fond de leur trou pourront jouer les Toutânkhamon pour l'éternité.
Dernier rebondissement, un passage secret soigneusement dissimulé dans la salle ou au fond de la fosse ***(3)*** devrait leur éviter l'ironie de mourir assoiffés et affamés sur un tas d'or.

Résumé :
(1) Trouver la combinaison
(2) Franchir le fossé
(3) Détecter le passage secret

T&T
(1) Trouver la combinaison : 10 MEP de la CH. Bonus d'1D6 pour les aventuriers à l'ouïe fine Chaque MEP ratée fait disparaître 60 cm de plancher. Débutants : MEP de N1 et 2D6 PDD en cas de chute. PJ avancés : N2 ou plus et fosse remplie d'acide (au revoir les armures !) ou de serpents (chute + combat + morsures empoisonnées). ***(2)*** MEP de la FOR. Niveau selon la longueur du saut, le poids, la taille, la possibilité ou non de prendre de l'élan. ***(3)*** MEP de la CH ou de l'INT au N3 pour détecter le passage.

Perdu en mer

D'après une idée de : Matt Nadelhaft

*Une légère odeur d'iode flotte dans l'air de cette salle complètement vide. Deux petites écoutilles hermétiques sont visibles au pied des murs droit et gauche **(1)**. La mousse présente dans les interstices des dalles indique une humidité importante. Rien d'intéressant ici, sauf peut-être cette trappe maladroitement dissimulée dans le sol **(2)** et qui doit abriter quelques trésors de pirate.*

En guise de trésors, l'ouverture de la trappe offre une explosion d'eau de mer chaude qui envahit la salle avec la force d'un tsunami ***(3)***. Les marsouins ne disposent que de quelques secondes avant que la pression ne rende impossible l'ouverture de la porte ***(4)***. Au bout de trente secondes, la salle est entièrement remplie à l'exception d'un dôme dans le plafond qui ménage une poche d'air pour les barboteurs ***(5)***. Ceux trop lourdement équipés n'auront d'autre choix que de se délester de leurs biens, en particulier de leurs armures métalliques.

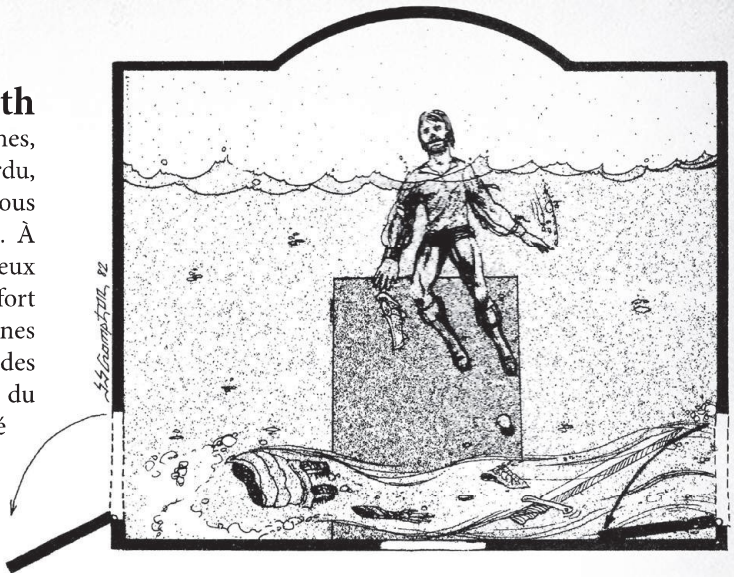
Les deux écoutilles s'ouvrent au bout de quelques minutes. Alors que l'eau s'écoule par l'une, un torrent d'eau froide pénètre par l'autre, créant un courant froid au niveau du sol qui emporte l'équipement préalablement abandonné. L'écoutille d'arrivée se ferme deux minutes après et l'eau de mer finit de s'écouler par l'écoutille d'évacuation. Les aventuriers retrouvent enfin la terre ferme, un peu plus pauvres, mais indemnes. S'ils ont la bonne idée de plonger par l'écoutille, ils en seront quittes pour une douloureuse glissade qui se termine dans la mer ***(6)***. Une dernière touche de méchanceté ? Rappelez-vous à quel point l'eau salée démange en séchant… .

Type :	salle
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	ouverture d'une trappe
Dissimulation :	***(1)*** mur ; ***(2)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ; ***(4)*** rapidité, force
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique (2 min)
Type de dommages :	asphyxie

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'avis de Grimtooth

Dans notre quête de la malfaisance lors de nos embauches, nous tombons parfois sur un esprit réellement tordu, celui d'un troll enfermé dans un corps humain. Nous ne pouvions qu'engager l'inventeur de ce mécanisme. À l'origine conçu pour une prison portuaire, cet ingénieux système permettait le nettoyage des cellules sans effort en n'inondant la salle qu'à hauteur d'homme (certaines geôles utiliseraient de l'eau bouillante pour l'évacuation des défécations). Face aux pressions de la Ligue des Droits du Hobbit – qui soi-disant aurait constaté une surmortalité par noyade –, ce système fut abandonné. Du moins officiellement, puisque le processus légèrement modifié a rejoint notre catalogue dans cette version actuelle.



T&T

(1) Détection : MEP de la CH ou de l'INT au N1 ; forcer les écoutilles : MEP de la FOR au N3. ***(2)*** MEP de la CH ou de l'INT au N1. ***(3)*** MEP de la DEX et de la CONS au N1 pour éviter d'être assommé pendant 1 TC (avec un risque de noyade à la clé). ***(4)*** MEP de la DEX et de la FOR au N2 ; ***(5)*** MEP de la FOR au N1 pour les nageurs aux mains libres et sans équipement, +1 au N s'ils portent une armure, +1 s'ils aident un compagnon à ne pas couler, +1 si ce compagnon porte une armure. ***(6)*** 1D6 PDD, mais qui sait ce qui les y attend ?

Résumé :
(1) Forcer les écoutilles
(2) Détection de la trappe (très facile)
(3) Garder son équilibre
(4) Ouvrir la porte
(5) Nager
(6) Dommages de la chute

Piège du homard

D'après une idée de : Paul O'Connor

*À l'instar des félins, certains Maîtres de Donjon sadiques aiment jouer avec leurs proies avant d'asséner le coup de grâce. Ainsi, c'est dans une situation bien précaire que le groupe de bourriques s'éveille, dépouillé, dans une cage suspendue à plus de 15 m au-dessus d'un sol sablonneux. Une odeur d'iode flotte dans l'air. Un rapide coup d'œil dévoile une grande pièce circulaire, dans laquelle évoluent deux homards colossaux **(1)** aux pinces claquant avec impatience. La cage elle-même est reliée à une chaîne accrochée à un treuil sur lequel deux anneaux sont fixés. Une trappe offre un accès à ce dispositif permettant à la cage de coulisser le long d'un rail qui court au plafond jusqu'à un mur lisse. Une seconde trappe s'ouvre sur une échelle de corde déroulée jusqu'au sol. Nos nudistes seront-ils assez braves pour aller défier à mains nues les terrifiants homards ?*

Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique, magique, monstre
Déclencheur :	levier, anneaux
Dissimulation :	sol, mur
Compétence pour éviter le piège :	***(2,4,5,6)*** vue ; ***(3)*** intelligence ; ***(8)*** réflexe
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	***(8)*** manuel (remplacement) automatique (2 min)
Type de dommages :	***(8)*** chute

La salle dissimule plus de secrets qu'en apparence. Tout d'abord, la cage projette un mur de force invisible jusqu'au sol ***(2)***, délimitant une cheminée sécurisée le long de l'échelle. L'observation minutieuse du déplacement des homards montre qu'ils ne passent jamais à la verticale de la cage ***(3)***. L'hypothèse se confirme une fois en bas, les homards se tenant à une distance respectable de leur festin. Sous le sable au pied de l'échelle, une planche de bois dissimule un petit réduit ***(4)*** dans lequel se trouvent un coffre (le contenu est laissé à votre discrétion) et un étrange levier. Le levier scelle le sort des imprudents en dissipant irrévocablement le mur de force, laissant les homards se précipiter avec avidité sur leur repas.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

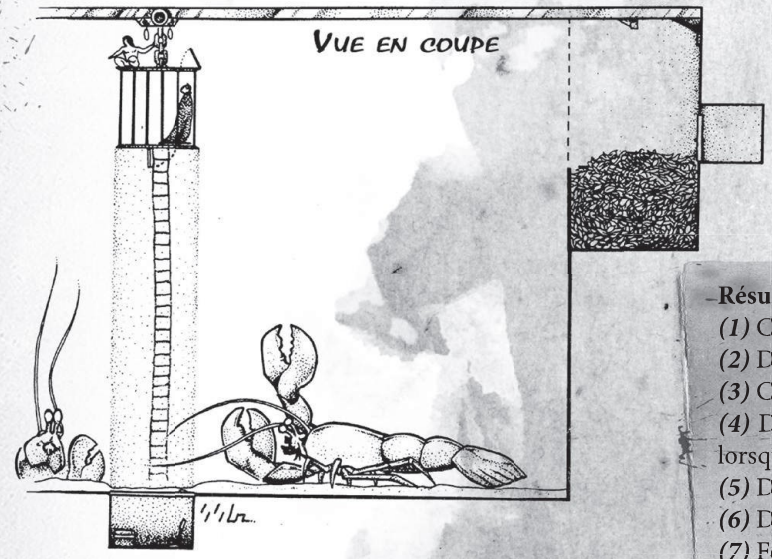
De toute façon, défaire les homards ne servirait à rien, car la seule issue se situe quinze mètres plus haut. Le rail aboutit à une section de mur qui se révèle être une illusion ou un parchemin imitant la roche *(5)*. Les anneaux sont magiques *(6)* et drainent la force de quiconque les agrippe. Si la force de ce dernier est suffisante au fonctionnement du mécanisme magique *(7)*, la cage se déplace rapidement et traverse le faux mur avant de tomber dans une petite antichambre remplie de plumes *(8)* qui permet d'accéder à la seule sortie. Stockez ici leur équipement si vous jugez nécessaire cette gentillesse si absurde. Par contre, si l'aventurier tient plus de l'avorton que de l'Hercule, la cage ne se déplace que de quelques mètres avant de s'écraser lamentablement dans la salle sablonneuse *(8)*. Dommage.

L'avis de Grimtooth

Les homards sont des adversaires redoutables et un affrontement direct serait une boucherie. À ce propos, cette salle sablonneuse peut être une vaste grotte qui s'ouvre sur la mer, offrant une échappatoire pour les meilleurs nageurs. Afin de mieux intégrer cette salle à votre donjon, d'autres créatures moins meurtrières ou correspondant mieux à l'ambiance de votre complexe sont disponibles (rats géants, zombies…). Dans ce cas, nous remplaçons le sol sablonneux par l'environnement de votre choix.

Diverses astuces peuvent pimenter ou simplifier la salle. Si vous aimez le grand spectacle, nous fournissons des échelles de corde pré-usées de même qu'un bel assortiment de restes d'humanoïdes que vous pourrez disposer à votre guise dans le sable. Quelques fémurs cassés en guise d'armes improvisées et vous assisterez à de vrais combats de gladiateurs ! Gradins en supplément. Pour les Maîtres de Donjon désargentés, des feuilles de parchemin imitation pierre *(5)* sont accessibles à moindres frais.

Pour éviter le carnage, plusieurs éléments devraient permettre une sortie sans trop de heurts. Le papier imitation roche peut se décoller légèrement et le rail se terminant contre le mur devrait paraître suspect. Une version non magique des anneaux impose de devoir propulser la cage en une fois jusqu'au faux mur (force minimale ou la cage se détache avant). Anneaux magiques ou non, la cage peut ne pas se détacher, y compris dans l'antichambre, évitant des morts prématurées.



Résumé :
(1) Caractéristiques des homards
(2) Détecter magiquement le mur de force
(3) Comprendre le comportement des homards
(4) Détecter la cache sous le sable (entendre le son creux lorsqu'on marche dessus)
(5) Détecter l'illusion du faux mur ou le parchemin
(6) Détecter la magie des anneaux
(7) Force minimale et temps de récup de la force
(8) Dégâts de la chute

T&T

(1) Homards géants : CM de 60 et carapace offrant 20 PP; *(2)* *Flaire magie* détecte une magie de conjuration à ce niveau, *Tiens, le voilà* permet de voir les contours du mur invisible, et *Œil omnipotent* révèle qu'il s'agit d'un sort de *Mur invisible* lié au sol de la cage. *(3)* MEP de l'INT au N1 pour s'en apercevoir, à condition d'observer pendant 1 TC. *(4)* MEP de l'INT ou de la CH au N1. *(5)* Illusion : détectable par un sort de *Double vue* ou par le toucher ; mur parchemin : MEP de l'INT au N2. *(6)* Ils drainent 3D6 points de FOR (durée : 1D6 TC). *(7)* Le personnage doit garder 10 points de FOR au moins. 1 seul essai possible ! *(8)* Chute : 3D6 dans la grande salle, 1D6 dans l'antichambre.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

La pierre de lumière

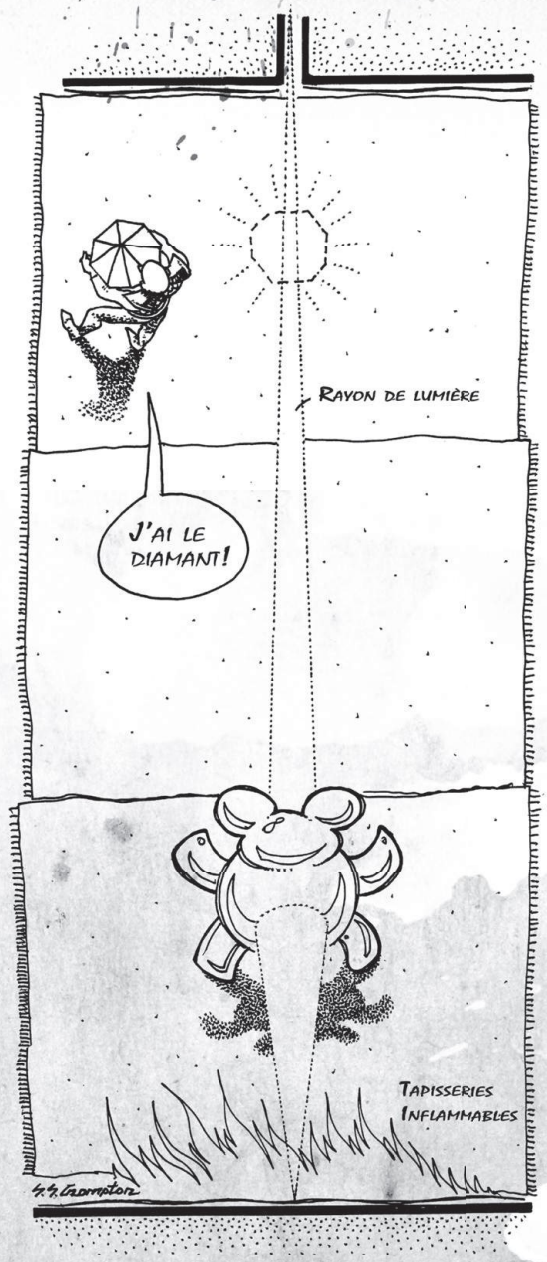
D'après une idée de : Charles Manson

Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(2)*** ôter le diamant
Dissimulation :	***(4)*** sol ; ***(6)*** portes
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence, vue ; ***(2)*** odorat ; ***(3)*** rapidité ; ***(4,6)*** vue ; ***(5)*** magie
Désamorçage :	***(6)*** dextérité
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	feu

Une épaisse tenture défraîchie occulte l'entrée de cette ancienne salle des arts. Ses murs sont entièrement recouverts de tapisseries colorées illustrant divers arts musicaux. Au fond de la pièce, une colossale idole de verre observe silencieusement les importuns qui viennent de mettre fin à sa si longue attente. Assise en tailleur, elle figure un joueur de flûte au ventre démesuré. Bien que haute de plusieurs mètres, les détails sont stupéfiants et sa beauté est magnifiée par l'arc-en-ciel de couleurs qui emplit la pièce. Cette lumière irisée prend naissance au cœur d'un diamant cyclopéen suspendu par une chaîne à quelques centimètres du mur opposé à la statue. Son éclat sans pareil anime la salle de milliers de raies multicolores. En s'en approchant, les curieux constatent qu'il est positionné en face d'un petit orifice d'où jaillit une lumière vive. Vraisemblablement, quelques artifices magiques canalisent la lumière du soleil jusque dans ces profondeurs, permettant de conserver cette intensité lumineuse à tout moment de la journée. Et ce joyau… même un damoiseau sans bien-aimée à qui l'offrir ne pourrait résister à l'envie de le posséder…

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

… en particulier lorsqu'il est frustré de ne pas avoir réussi à déplacer d'un pouce la fabuleuse statue de verre. Et les diamants s'échangent facilement contre un bon gros tas de pièces d'or. L'inspection minutieuse ne révèle aucun mécanisme, aucun interrupteur. Pas l'ombre d'un piège à l'horizon. Les pillards ne vont pas se faire prier pour décrocher le diamant, rompant par la même occasion la féerie lumineuse. Mais après tout, ils ne sont pas là pour le spectacle de fin d'année du petit dernier. Pour tout vous dire, l'invitation concerne plutôt un spectacle pyrotechnique. Le diamant retiré, le faisceau traverse la salle et vient frapper le ventre arrondi de la statue de verre ***(1)***. Les courbes de cette dernière concentrent alors la lumière en un rayon brûlant qui embrasera la tapisserie en quelques secondes. L'odeur de brûlé alertera peut-être les aventuriers ***(2)*** avant que les tapisseries ne s'enflamment totalement et que la salle se transforme en un véritable brasier. Ils n'auront alors que quelques instants pour quitter la salle ***(3)***, abandonnant très certainement le diamant bien trop lourd pour permettre une course effrénée. De toute façon, il s'agit d'une imitation (dont la valeur suffit néanmoins à stimuler leur instinct de voleur même si la supercherie est détectée). Nous n'allions tout de même pas mettre un vrai diamant à portée de leurs doigts vérolés.



L'avis de Grimtooth

Un piège efficace implique parfois des effets spéciaux spectaculaires. Cette débauche de lumière nous éclaire sur les conséquences désastreuses de l'avarice de ces capitalistes d'aventuriers sur notre économie croupissante. Il était donc temps qu'ils soient punis du pillage de nos maigres richesses. La version originelle de ce piège fut conçue pour le dernier étage de la tour du mage dément, El'Munster. N'étant pas un féru d'œuvres d'art, ni l'idole ni les tapisseries n'avaient trouvé grâce à ses yeux. Le sol avait donc été entièrement recouvert d'une substance hautement inflammable ***(4)*** et l'idole remplacée par un miroir magnifiant qu'il avait lui-même enchanté ***(5)***. Orienté légèrement vers le sol, le miroir concentrait et réfléchissait les rayons. Son sens du spectacle poussa le mage à installer un système de condamnation des issues ***(6)*** et à rajouter d'immenses baies vitrées d'où il pouvait observer les cambrioleurs brûler vifs. C'est toujours avec émotion que je me remémore le génie de cet être.

Résumé :
(1) S'apercevoir que le faisceau frappe le ventre de la statue
(2) Détecter l'odeur
(3) Sortir de la salle
(4) Détecter la substance au sol
(5) Détecter la magie
(6) Détecter le système de fermeture

T&T

(1,2,4,6) MEP de l'INT au N1. ***(3)*** Pour s'en sortir indemne, il suffit de quitter la pièce immédiatement, à moins que quelque chose n'y fasse obstacle. La pièce prend feu en 1 TC. Au 2e TC, chaque personnage subit des brûlures (1D6 PDD). Au 3e TC, brûlures sévères (3D6 PDD). À partir du 4e TC, chaque personnage prend feu (5D6 PDD par TC). ***(5)*** *Flaire magie.*

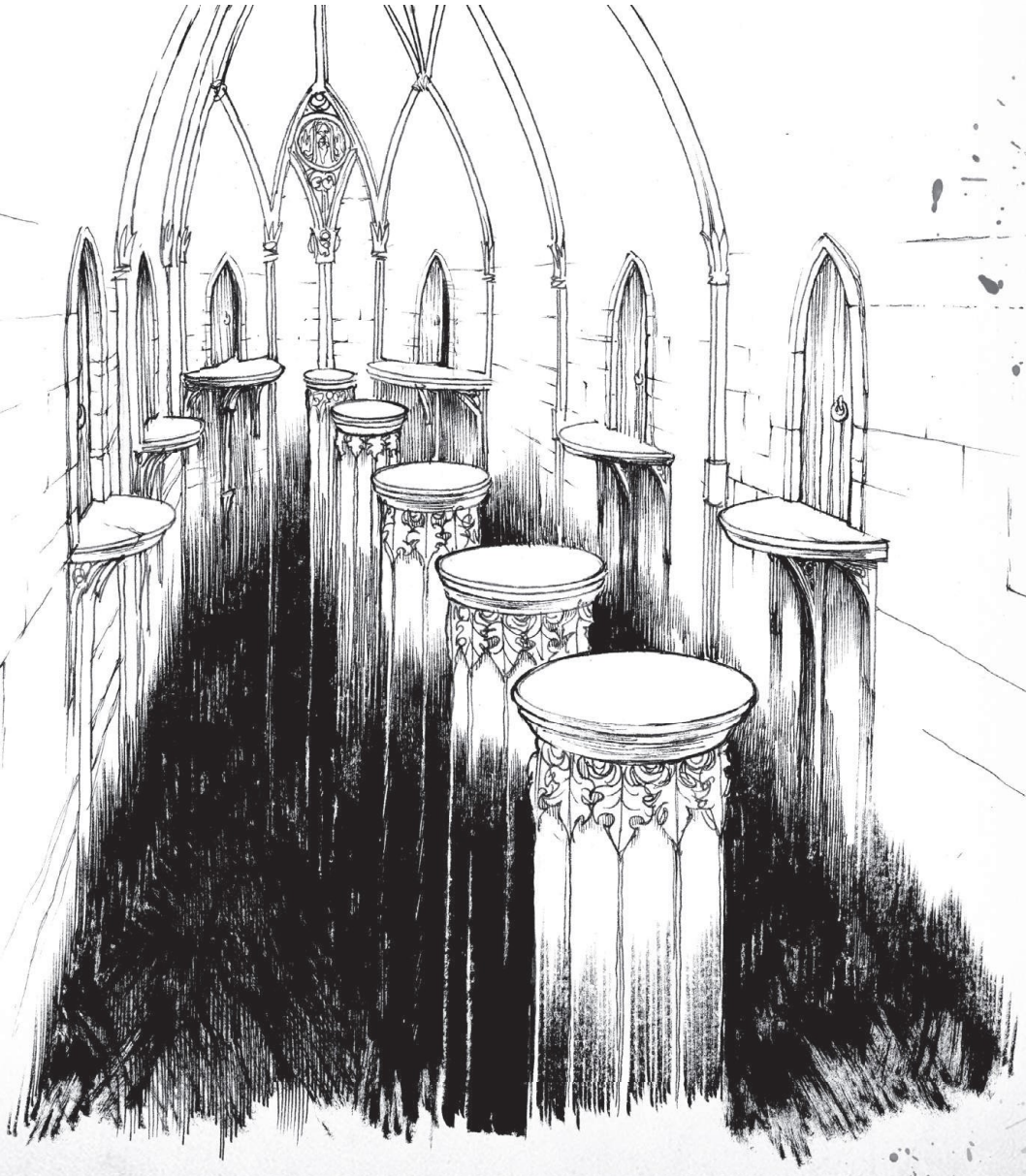
Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Des piliers sans pareil

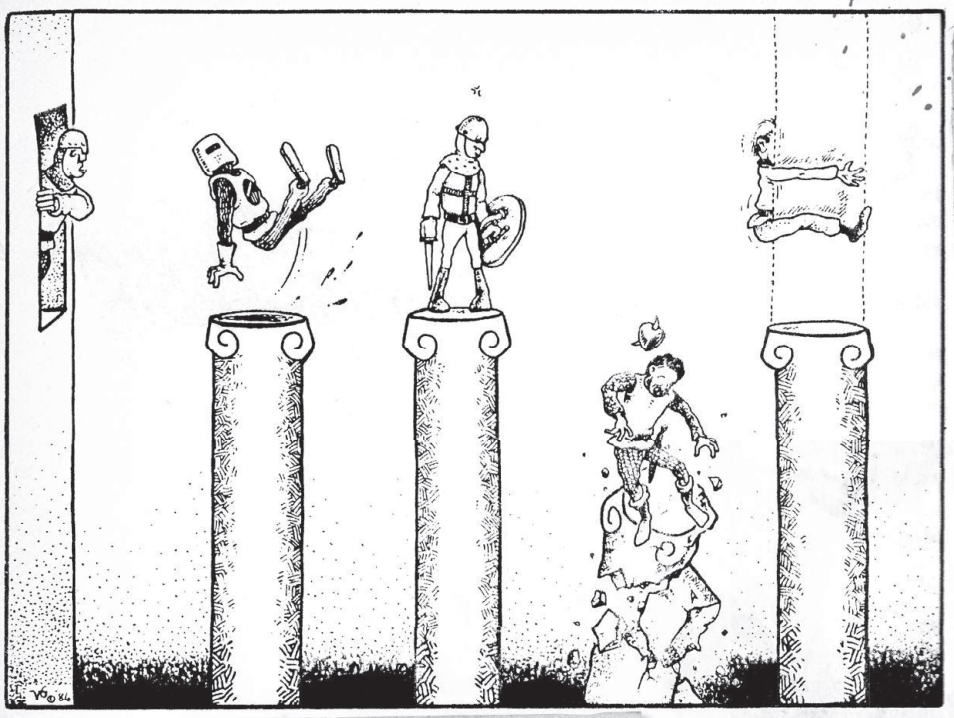
D'après une idée de : Mad Roy Cram

Étrange salle dans laquelle les pillards de pacotille viennent de pénétrer. La porte s'ouvre sur un alignement de cinq piliers. Des piliers qui ne semblent pas soutenir la voûte, puisque leurs sommets aplatis se situent au même niveau que la porte. Au lieu de s'élever, ils plongent vers le sol… situé une bonne douzaine de mètres en contrebas ! Du moins, c'est ce qu'il semble au bruit de l'impact de la pièce que les aventuriers ne manquent pas de jeter afin de sonder les ténèbres dans lesquelles s'enfoncent les piliers ***(1).*** *Une chute doit laisser peu de chance de revoir la dame callipyge croisée au village* ***(2).*** *Espacés de deux mètres les uns des autres, les sommets des piliers, à l'aspect poli, forment des terrasses d'1 m 50 de diamètre. Les lourdauds vont devoir jouer les cabris pour rejoindre une des six portes qui se détachent sur les murs alentours. Un petit rebord placé devant chacune offre un point de réception sécurisé. Qui passe le premier ?*

Bien que le revêtement huilé des piliers interdise d'y grimper ou de s'y agripper, sauter bêtement de l'un à l'autre ne présente pas de difficulté, même pour ces incapables ***(3).*** Ceci est de toute façon le moindre de leurs problèmes, car chaque pilier possède son propre attrape-nigaud.



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Résumé :
(1) Évaluer la profondeur
(2) Dégâts de la chute
(3) Sauter entre les piliers (très facile)
(4) Détecter le matériau fragile
(5) Éviter la chute
(6) Détecter le sommet factice
(7) Détecter le pilier invisible
(8) Détecter la graisse
(9) Se réceptionner

Type :	salle
Rôle « narratif » :	OT, DT
Fonctionnement :	naturel, mécanique, magique
Déclencheur :	N.A.
Dissimulation :	piliers
Compétence pour éviter le piège :	***(3,9)*** dextérité ; ***(4,6,7)*** vue, intelligence ; ***(5)*** agilité ; ***(8)*** vue
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	***(6)*** manuel (gobelins)
Type de dommages :	chute

L'avis de Grimtooth

L'incompétence de l'architecte du complexe funéraire où fut installé ce piège est légendaire. Ces 7 portes s'ouvrant à quinze mètres au-dessus du sol n'en est qu'une des innombrables manifestations. Dépourvues d'accès, elles se révélaient bien inutiles en l'état. Or, lassée d'être dérangée dans son repos, la demi-liche Asset' Rérac nous demanda quelques aménagements. Cette salle vise ainsi à ralentir la progression des pilleurs de tombe et il est recommandé de la positionner à l'entrée du complexe à protéger. Nous disposons les piliers à votre convenance pour tenir compte de la physionomie des lieux. Dans une des variantes commandées par nos amis d'Innsmouth, les piliers avaient été remplacés par des pas qui semblaient flotter sur un grand bassin. Ils n'ont jamais voulu nous donner la moindre information quant au contenu du bassin…

Le premier est confectionné à partir d'un matériau friable (préférentiellement en marne argileuse) ***(4)*** et se dérobe sous les pieds du premier aventurier atterrissant dessus ***(5)***. Il est toutefois assez ductile pour résister à une cinquantaine de kilogrammes (nous pensons aux gobelins).

Le second est creux et la feuille imitation pierre recouvrant son sommet ***(6)*** cédera lors de la réception. Mais la chute se fait cette fois à l'intérieur du pilier (si l'aventurier survit, la remontée s'annonce épique) ! Et gare aux doigts de celui qui voudrait se retenir aux bords avant la chute : ils sont tranchants comme des lames de rasoir.

Le troisième se poursuit en réalité jusqu'au plafond, mais sa partie supérieure est invisible (effet magique ou mur de verre) ***(7)***. L'aventurier n'atterrira donc pas *sur*, mais *contre* le pilier.

La surface supérieure du quatrième a été simplement recouverte de graisse par nos soins ***(8)***. L'atterrissage s'annonce acrobatique ***(9)***.

Quant au dernier me direz-vous ? Il est toujours amusant d'en laisser un « normal » et d'assister à la pantomime d'aventuriers paranoïaques. Dernier détail : cinq des six portes donnent sur un mur.

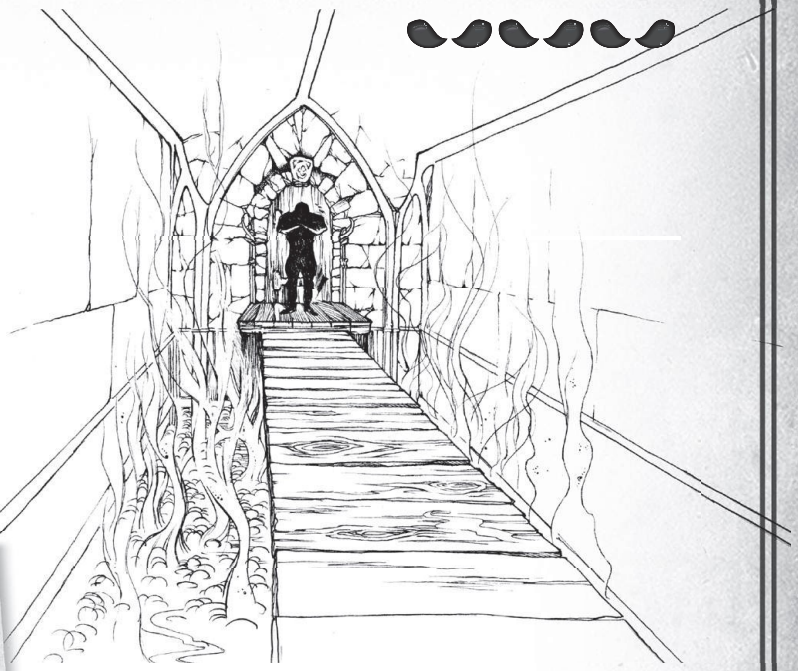
T&T

La magie (*Flaire magie*, *Œil omnipotent*, *Double vue*) permet d'éviter certains pièges. ***(1)*** MEP de l'INT au N1. ***(2)*** Une chute cause 6D6 PDD. ***(3)*** MEP de la DEX au N1 (N2 pour les personnages portant plus des 3/4 de leur poids autorisé maximum). ***(4)*** MEP de l'INT au N3. ***(5)*** MEP de la DEX et de la VIT au N3 pour vite sauter sur un autre pilier. ***(6)*** MEP de l'INT au N2 ; pour se rattraper sur le rebord supérieur de la colonne creuse, MEP de VIT au N1, mais 1D6 PDD par TC (rebord coupant, moins les points de protection d'éventuels gantelets) ***(7)*** MEP de la CH ou de l'INT au N3 ou magie ; se heurter à la colonne invisible cause 1D6 PDD avant la chute 6D6 PDD. ***(8)*** MEP de l'INT au N1. ***(9)*** MEP de la DEX au N3 pour éviter la glissade et la chute.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Pont de la rue Vincent

D'après une idée de : Michael Austin



*Un pont de bois enjambe une vaste salle remplie de cire en ébullition qui le recouvre par endroits. L'air est chargé de vapeurs inflammables et la moindre étincelle transformerait la salle en fournaise. La chaleur est suffocante **(1)** et les calbombes vivantes peuvent sentir la cire s'insinuer jusque dans leurs poumons. Dans de telles conditions, l'étrange statue de silex **(2)** qui garde la sortie du pont risque d'être un adversaire coriace.*

Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	monstre, naturel…
Déclencheur :	N.A.
Dissimulation :	sol, air
Compétence pour éviter le piège :	vue, dextérité
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	blessure, brûlure

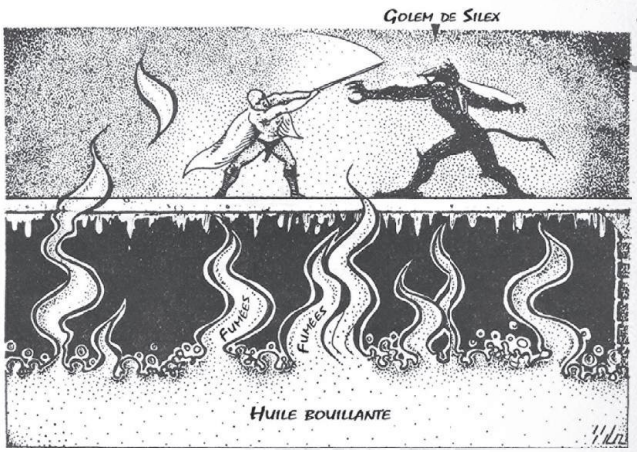
Et c'est peu dire ! Le pont branlant menace de s'écrouler à chaque pas – à ce propos, jetez un œil à notre stock de planches vermoulues – et la cire liquide le rend particulièrement glissant ***(3)***. Une chute dans la cire bouillante conduirait à une mort certaine. Si vous le désirez, nous pouvons installer une simple passerelle sans les rambardes de sécurité réglementaires ***(3)*** ou remplacer le liquide inflammable. Nos amis émirs du désert d'Al Zorr se sont montrés ravis de notre version « pétrole » (variante qui s'est avérée beaucoup plus mortelle).

Résumé :
(1) Malus dus à la chaleur/Risque de malaise
(2) Caractéristiques de la statue
(3) Tenir en équilibre sur le pont (pour avancer/pour se battre/malus sans rambarde)
(4) Probabilité que le pont ou l'air s'enflamment
(5) Dégâts de feu
(6) Sauter de rocher en rocher

La statue de silex constitue le clou du spectacle. Utiliser une arme en métal contre elle produit une ravissante gerbe d'étincelles qui, avec un peu de chance ***(4)***, embrasera l'air (ou du moins la cire sur le pont) avec les conséquences attendues pour nos fougueux tailleurs de pierre ***(5)***.

L'avis de Grimtooth

Ce piège vise les groupes les plus belliqueux et, avec un peu de ruse, l'affrontement direct peut être évité. Diminuez la puissance de la statue ou bien offrez une opportunité pour l'éviter en plaçant çà et là des rochers dépassant de la cire en ébullition. Les aventuriers n'ont plus qu'à se transformer en Super Mario Bros pour sauter des uns aux autres ***(6)***.



T&T

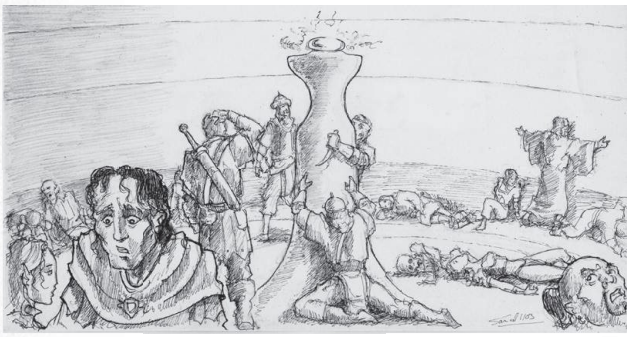
(1) MEP de la CONS au N1. En cas d'échec, le personnage subit autant de PDD que de points qu'il lui manquait pour réussir la MEP. ***(2)*** CM de 60 et immunité à la magie. ***(3)*** MEP de la DEX au N2, sinon 10D6 PDD par TC passé dans la cire bouillante. ***(4)*** Le pont prend feu si l'un des personnages combattant avec une arme métallique amène au moins un 6. ***(5)*** 5D6 PDD dans un rayon de 12 m + chaque personnage doit réussir une MEP de la VIT au N1 pour éviter de prendre feu. ***(6)*** Sauter de pierre en pierre nécessite trois MEP de la DEX au N3.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

La quadrature du cercle

Type :	salle, objet
Rôle « narratif » :	ST, OT
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	toucher la gemme
Dissimulation :	objet
Compétence pour éviter le piège :	***(2)*** sagesse
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	inanition

D'après une idée de : Pat Mueller



Les vauriens auront bien du mal à dissimuler leurs sourires cupides en entrant dans cette salle. Placé au centre de la pièce, un dais héberge un rubis majestueux brillant de mille feux. La fortune à portée de leurs doigts crochus ? Ils ne sont malheureusement pas les premiers. Une douzaine d'individus bigarrés déambulent l'air hagard. Le visage figé et vide d'expression, ils semblent noyés dans une recherche sans espoir. Quelques corps sans vie gisent çà et là et les signes évidents de sous-nutrition laissent à penser que d'autres les rejoindront bientôt.
Dénuée de tout angle, la salle prend la forme d'une bulle aplatie à sa base. La porte d'entrée, également arrondie, s'intègre parfaitement dans l'alignement du mur. De toute évidence, il ne leur reste plus qu'à ramasser le joyau et s'en aller.

Petite complication, la gemme est de nature magique ***(1)***, une magie puissante qui assujettit à une quête le curieux posant la main dessus ***(2)***. Et quelle quête ! Trouver un angle dans cette salle parfaitement ronde. À partir de cet instant, plus rien d'autre n'a de sens dans la vie de ce pauvre diable, pas même se nourrir. Une fois le Graal découvert, le rubis n'aura plus aucun effet sur le tourmenté. À voir les personnages vagabondant dans la salle, la solution n'apparaît pas si évidente pour autant…

L'avis de Grimtooth

La difficulté de la quête réside dans la forme globulaire de la construction où il suffit tout bêtement de casser un morceau du mur pour former un coin salvateur. Une fois n'est pas coutume, l'intelligence de l'aventurier peut le sauver. Autant dire qu'il risque de passer du temps ici.
Pour concevoir ce piège, nos ingénieurs ont pioché dans l'*Encyclopedia Naturae*, écrite par Zormilius le Sage. Il y dépeint une créature fabuleuse, sorte de gigantesque tortue au cœur de rubis. La légende prétend que ce joyau concentre la magie alentour et la transmet à celui qui le possède. Mais avant cela, il faut accomplir une quête définie par la première pensée de celui qui s'en empare pour la première fois. Gare aux pensées extravagantes à ce moment-là !

Résumé :
(1) Détecter la magie
(2) Jet de sauvegarde

T&T
Le sort affecte uniquement celui qui touche le rubis. Si les autres ne trouvent pas spontanément la solution, on peut leur laisser tenter une MEP de l'INT au N2.

La revanche de la mauviette

D'après une idée de : Chris Alexander

Le long couloir en cul-de-sac que viennent d'emprunter les pendards se termine par une large double porte au-dessus de laquelle est gravée un énigmatique : « Entre, héros, et prouve ta valeur ». Quelle n'est pas leur surprise en trouvant une salle misérablement vide ! Ou presque… Perché sur une estrade, un coffre massif renforcé de métal se détache de l'obscurité sur le mur opposé. Quel trésor un tel coffre peut-il bien abriter ? Nul doute que le « héros » n'aura aucun scrupule à suggérer autoritairement au plus chétif d'inspecter la malle de plus près. Après tout, quelle autre utilité a-t-il ? Notre héros, lui, n'oubliera pas de rester à quelques mètres de l'entrée, bien en sécurité dans son armure rutilante.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Une inspection en bonne et due forme ne dévoile aucun mécanisme sur le coffre, cristallisant les inquiétudes sur le contenu lui-même. Le mécanisme du piège se situe au niveau de l'estrade et du mur ***(1)***. Quand la courageuse (mais contrainte) mauviette ouvre le coffre, l'estrade et le mur pivotent à 180°, échangeant le gringalet et le coffre par, hum… ce qui se tient de l'autre côté. Et justement, l'entrée du groupe dans la salle déclenche une alarme inaudible ***(2)*** qui prévient les gardes de la salle voisine (si nécessaire, nous avons dans nos geôles un très très gros ogre, bougrement agressif ; ou une demi-douzaine de molosses des enfers, très sensibles aux alarmes à ultrasons). Ces derniers n'ont plus qu'à attendre patiemment de l'autre côté du mur que quelqu'un ouvre le coffre. Afin d'éviter la fuite éhontée du héros maintenant réputé pour sa bravoure sans faille, le mécanisme de rotation entraîne également la chute d'une herse au milieu du couloir ***(3)***. Et la mauviette dans tout ça ? Si vous êtes un cœur tendre (… !), le coffre peut contenir un joli tas de PO. Néanmoins, une sortie sécurisée du donjon, même les mains vides, est plus qu'équitable.

Pour varier les plaisirs, nous proposons certaines modifications adaptées à une bande de héros. La plus expéditive consiste à remplacer les gardes par une caisse d'explosifs (dont la mèche s'allume lorsque l'estrade pivote). Le cas échéant, n'oubliez pas de disposer une substance inflammable au sol (la paille reste la plus économique et n'éveillera pas les soupçons) ***(4)***. La deuxième variante remplace les gardes par une batterie d'arbalètes à répétition ***(5)***. Une dizaine de carreaux devraient suffire à éradiquer les vaillants héros.

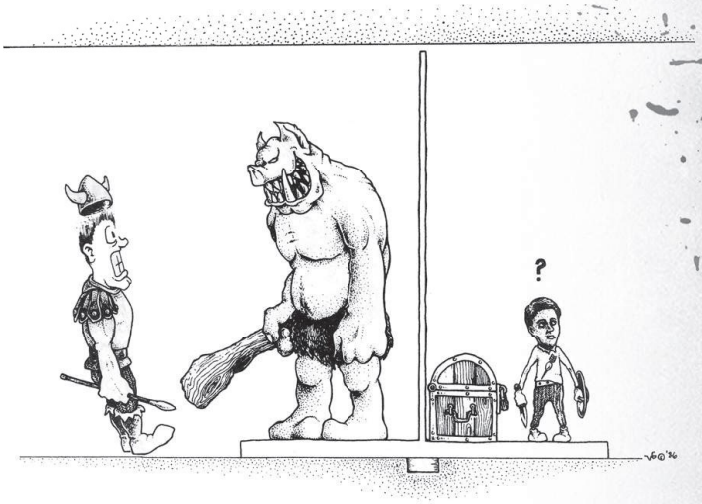
Type :	salle
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(1,3,4,5)*** ouverture du coffre ; ***(2)*** ouverture de la porte
Dissimulation :	***(1)*** sol, mur ; ***(2)*** porte ; ***(3)*** couloir
Compétence pour éviter le piège :	***(1,2,3)*** vue ; ***(4)*** réflexe ; ***(5)*** agilité
Désamorçage :	***(1,2)*** dextérité
Réamorçage :	manuel (la rotation du mur entraîne la remontée de la herse)
Type de dommages :	variable

Résumé :
(1) Détecter le mécanisme
(2) Détecter le mécanisme de l'alarme
(3) Détecter la herse dans le couloir
(4) Éviter l'explosion sinon dégâts
(5) Éviter les carreaux sinon dégâts

L'avis de Grimtooth

La *Revanche de la mauviette* nous rappelle que tous les héros ne méritent pas leur titre. Trop souvent, le plus faible (et parfois le plus stupide) est contraint de prendre les risques pour lesquels le héros s'accorde les honneurs… et les gains ! Ce piège est inspiré du cabinet d'un mage étonnement prudent (ou plutôt paranoïaque). L'estrade accueillait son bureau et une large bibliothèque. Un dispositif similaire, amorcé par un interrupteur sous le bureau, lui permettait de fuir facilement tout en capturant les intrus (du gaz soporifique envahissait la pièce après la rotation du mur).

Patrice Grimtooth nous rapporte qu'un lieu semblable existait en Terre des Trolls. Le coffre permettait au chétif d'accéder au laboratoire secret d'un puissant sorcier, tandis que ses compagnons devaient affronter un esprit gardien (CM : 200) que seules les armes magiques ou enchantées pouvaient toucher. Les légendes prétendent que le coffre contenait un parchemin qu'il suffisait de lire (même sans être sorcier) pour renvoyer l'esprit gardien dans le royaume des ténèbres dont il n'aurait jamais dû sortir.



T&T

(1,3) MEP de l'INT au N3. ***(2)*** MEP de l'INT au N3. Si alarme à ultrason, elle n'est perçue que par les 1D6 molosses de l'enfer qui grognent d'impatience de l'autre côté : CM de 80 chacun, dommages spéciaux 1/6 morsure à la gorge. ***(4)*** 3D6 PDD dans un rayon de 5 m. ***(5)*** MEP de la CH au N1 pour éviter d'être touché, chaque carreau causant 4D6 PDD.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Piège à con

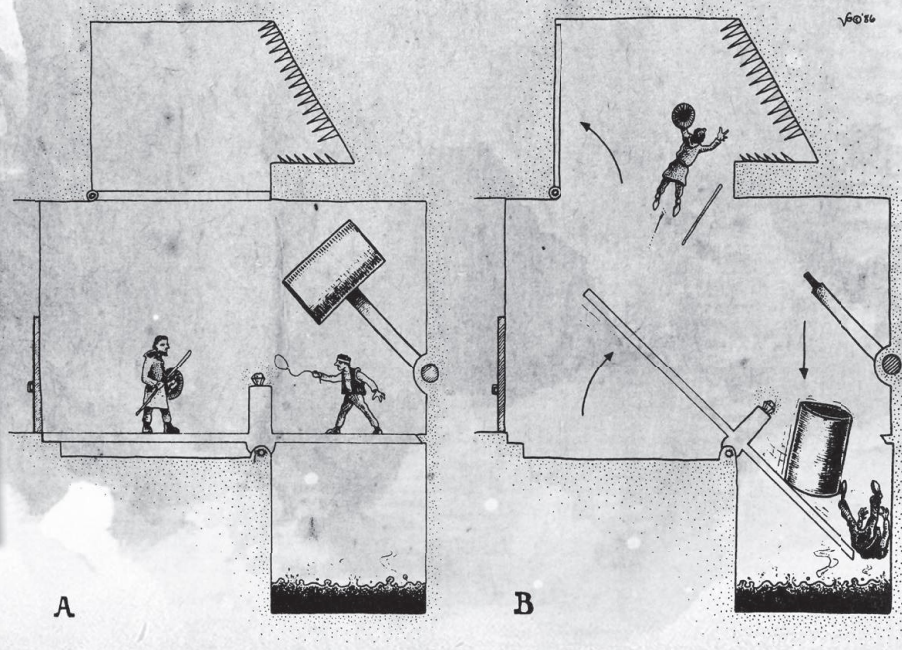
D'après une idée de : Ed Heil

Une chaleur suffocante accompagnée d'une forte odeur de métal assaille les aventuriers à l'ouverture de l'épaisse porte renforcée qui donne dans une petite forge abandonnée. Des barres de métal et des pièces à peine ébauchées jonchent le sol. Seule arme achevée, une épée magnifique attend sagement sur une lourde enclume au centre de la pièce. Le pommeau de nacre, les gemmes précieuses serties sur la garde, et les fines gravures de la lame témoignent du rang que devait occuper son possesseur. Alors qu'ils s'en approchent, l'attention des vieux briscards est attirée par un gigantesque marteau accroché sur le mur nord opposé, positionné de sorte que sa tête vienne heurter l'enclume (peut-être un système archaïque pour travailler les barres de métal ?). De près de deux mètres de large, la tête du marteau doit peser plusieurs tonnes et il est évident que sa chute réduirait en mille morceaux le trésor et le voleur qui va avec. Ce dernier, aussi malin qu'un âne trépané, va se dire qu'il est facile d'attraper l'épée avec une corde en se tenant en sécurité à quelques mètres de l'enclume.

Or, la situation est plus complexe qu'il n'y paraît. En premier lieu, le sol tout entier est monté sur un pivot équipé d'un puissant ressort. Bien que le centre du balancier se situe sous l'enclume, le poids du groupe ne suffit toutefois pas à déclencher le mouvement. En second lieu, la moitié sud du plafond est faite d'un papier imitant la roche (en fonction de votre budget, le plafond peut être remplacé par une illusion ou une trappe) ***(1)*** et masque une petite pièce entièrement recouverte de pointes effilées. Pour finir, la moitié nord du sol recouvre une profonde fosse remplie de lave qui était utilisée pour la fonte de l'acier (c'était donc ça la chaleur !). Mais quel rapport avec la forge ? Revenons donc à nos aventuriers qui viennent de se saisir de l'épée. Alors qu'ils s'attendent à voir le marteau s'écraser violemment sur l'enclume, rien ne se passe. Une, deux, trois secondes qui paraissent une éternité… toujours rien. Grimtooth se serait attendri pour les laisser s'en sortir sains et saufs ? C'est bien mal me connaître ! L'enclume est posée sur une dalle sensible au poids ***(2)*** et ôter l'épée déclenche un mécanisme à retardement (3 s) qui détache la tête du marteau de son manche ***(3)***. En s'écrasant à terre, elle débloque le sol et précipite les aventuriers dans la fosse ***(4)***. Dans le même temps, la partie sud du sol/balancier se soulève brutalement sous l'impact et propulse ceux s'y trouvant au travers du faux plafond droit sur les piques ***(5)***. Reliée à une chaîne à la manière d'une ancre, la tête du marteau se remet en place automatiquement au bout de quelques dizaines de secondes ; ce qui permet au sol de revenir à l'horizontale. Espérons toutefois que la chaîne se brise et que la tête du marteau roule au fond de la fosse à la suite des aventuriers ***(6)***. L'épée de maître est quant à elle rattachée à l'enclume par un filin de soie (indétectable tant que l'épée est en place) qui se rembobine en même temps que la chaîne.

Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT, OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(3)*** déplacement de l'épée
Dissimulation :	***(1,5)*** plafond ; ***(2,4)*** sol
	(1,2) vue ; ***(3)*** vue, agilité ;
Compétence pour éviter le piège :	***(4,5,6)*** agilité ; ***(7)*** intelligence
Désamorçage :	***(2)*** dextérité
Réamorçage :	automatique (quelques secondes à quelques minutes)
Type de dommages :	projection, chute, brûlures

Résumé :
(1) Détecter le faux plafond (papier, illusion, trappe)
(2) Détecter la dalle
(3) Détecter la fixation de la tête du marteau et l'éviter lors de sa chute
(4) Éviter la chute, sinon dégâts
(5) Éviter la projection, sinon dégâts
(6) Dégâts du marteau



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'avis de Grimtooth

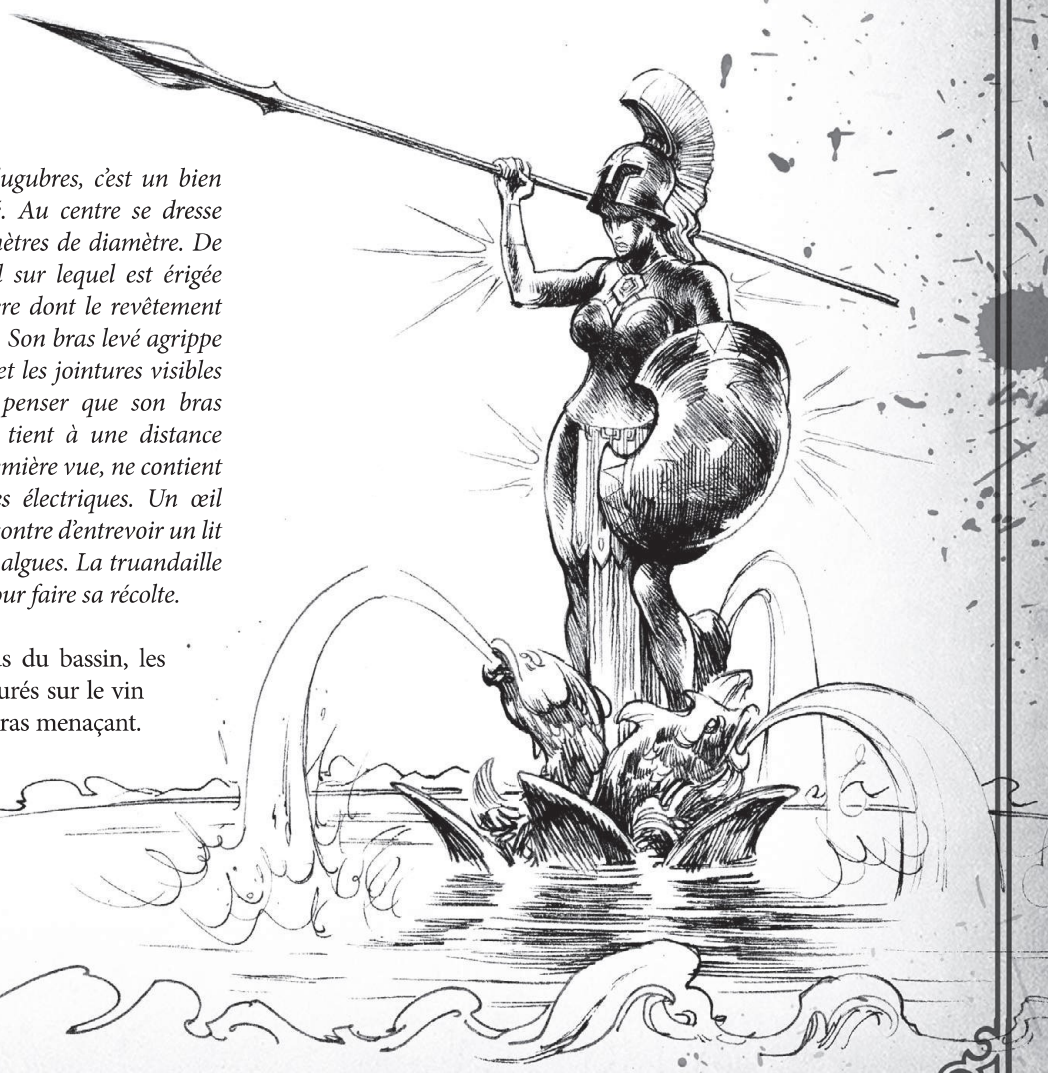
L'aménagement de cette forge présente un double intérêt. Assurément, l'extermination de la vermine en est le principal et se révèle particulièrement efficace. Néanmoins, ce piège peut servir à diviser un groupe d'intrus. Un célèbre parc d'attractions pour riches gobelins nous avait commandé une telle adaptation pour son palais des horreurs. Une trappe coulissante au plafond isole le groupe sud dans une première salle et le sol reprenant sa place immédiatement isole le groupe nord en lui offrant un petit tour de toboggan. Le palais des horreurs proposait de les envoyer dans des salles angoissantes remplies de bébés chats et de princesses mais nous pouvons les remplacer par des créatures plus affamées.

T&T

(1,2) MEP de la CH ou de l'INT au N3. ***(3)*** Détecter la fixation : MEP de l'INT au N5 ; éviter le marteau : MEP de la VIT ou de la CH au N2. ***(4)*** Les personnages suffisamment proches de l'enclume peuvent se retenir à elle en réussissant une MEP de la VIT au N2 ou chuter dans la cuve de lave (5D6 PDD par TC) ou d'acide (2D6 PDD) – les armures perdent autant de points de protection. ***(5)*** Les personnages très proches de l'enclume ne seront pas projetés bien haut, mais les autres subiront 4D6 PDD (choc et piques) + 1D6 PDD (chute). ***(6)*** Faire une MEP au N2 de la CH moyenne des aventuriers tombés dans la cuve : en cas de réussite, la tête du marteau se coince entre le pivot et le mur, laissant passage aux aventuriers encore vivants ; sinon, la tête tombe sur les malheureux et le pivot se remet en place, enfermant à jamais leurs restes fondus dans la lave…

Traitement de choc

D'après une idée de : Chris Andrews



Sis au milieu d'un entrelacs de salles lugubres, c'est un bien paisible endroit que ce patio ombragé. Au centre se dresse une magistrale fontaine de près de 5 mètres de diamètre. De petits jets d'eau jaillissent du piédestal sur lequel est érigée la statue d'une splendide jeune guerrière dont le revêtement d'or est illuminé par les rayons du soleil. Son bras levé agrippe fermement une lance impressionnante et les jointures visibles au niveau de l'épaule ***(1)*** *laissent à penser que son bras est articulé. La pointe de la lance se tient à une distance raisonnable au-dessus de l'eau qui, à première vue, ne contient pas de piranhas affamés ni d'anguilles électriques. Un œil indiscret au fond du bassin permet par contre d'entrevoir un lit de pièces d'or à moitié recouvert par les algues. La truandaille n'a plus qu'à prendre son bain annuel pour faire sa récolte.*

Après avoir inspecté en vain les bords du bassin, les aventuriers vont s'y jeter comme des curés sur le vin de messe – mais à bonne distance du bras menaçant. Le danger vient effectivement de la chute de la lance déclenchée par une des nombreuses plaques de pression dissimulées sous la vase ***(2)***. Mais, à moins qu'un malchanceux ne se jette dessous, elle ne heurte personne dans son mouvement de balancier ***(3)***.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le piège se déclenche lors de son contact avec l'eau. Une puissante décharge électrique la parcourt alors et se propage dans le bassin ainsi que dans le groupe de baigneurs *(4)*. Le même traitement est réservé à l'idiot qui serait en train de gratter l'or de la statue à ce moment-là.

Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	*(3,4)* plaques à pression
Dissimulation :	*(3)* bassin
Compétence pour éviter le piège :	*(2)* vue ; *(4)* réflexe
Désamorçage :	*(2)* dextérité
Réamorçage :	*(3)* automatique (10 rounds)
Type de dommages :	*(3)* blessure ; *(4)* électricité

L'avis de Grimtooth

L'hôpital de Ridgemont est réputé pour ses traitements de choc et ses médecins se sont montrés éminemment ingénieux dans le développement de protocoles de soins adaptés aux besoins de la patientèle. Nous avons ainsi la chance d'avoir hérité du bassin de détente de feu notre regretté Horace Pinker. Certains prétendent que son esprit hante encore les lieux et que l'énergie électrique ne serait qu'une manifestation de son désarroi face à l'implantation de ses thermes dans une zone aussi bucolique. Nous ne voudrions pas mettre à bas la légende, mais, de nos jours, l'électricité provient de la capacité de nos gobelins à remporter le prochain tour de Khosht à draisienne.

T&T

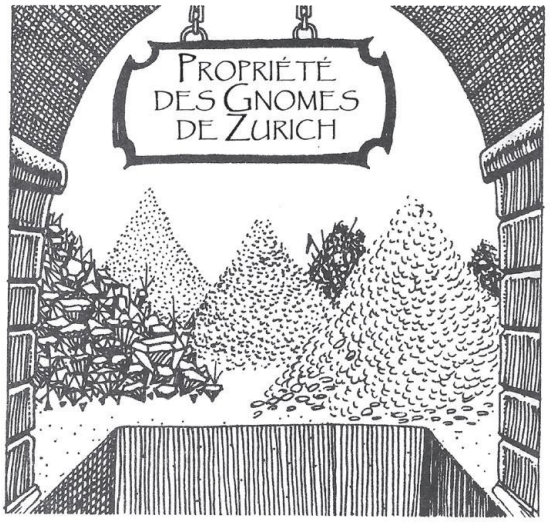
(1) MEP de la CH au N1 pour détecter par hasard le joint au niveau de l'épaule. Si examen de la statue, MEP de l'INT au N1 pour deviner la mobilité du bras armé. *(2)* Détection : MEP de l'INT au N6 ; un personnage entrant dans le bassin doit réussir une MEP de la CH au N3 à chaque TC pour ne pas marcher sur une plaque de pression. *(3)* Il faut rater une MEP de la CH au N0 (en amenant 1 et 2) pour être touché (4D6 PDD). *(4)* Électricité : 5D6 PDD.

Résumé :
(1) Détecter les jointures
(2) Détecter les plaques de pression (très difficile)
(3) Dégâts de la lance
(4) Sortir de l'eau à temps, sinon dégâts d'électricité

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Trieuse de trésor

D'après une idée de : Doug Jacobs



L'étroit passage voûté débouche sur ce qui semble être une immense salle du trésor dont l'entrée est occupée par un large puits. Pendue au bout du passage, une plaque gravée mentionne : « Propriété des Gnomes de Zurich ». À l'intérieur de la salle, des montagnes de richesses s'élèvent à perte de vue. Le trésor est soigneusement rangé en fonction du type d'objets : pièces d'or, d'argent, de cuivre, ou tas de gemmes, d'armes, ou d'armures. De quoi faire tourner la tête au plus zélé des ascètes. Toutefois, même un kangourou géant aurait du mal à franchir la fosse compte tenu de ses dimensions.

D'autant que la pierre jetée par les aventuriers par-dessus le puits souligne la présence d'un mur invisible de l'autre côté ***(1)***. En disparaissant au milieu du puits dans un joli éclair bleuté, elle révèle aussi la nature de celui-ci ***(2)*** : un téléporteur (les fiers-à-bras peuvent penser à une sphère d'annihilation, ce qui les éloignera peut-être définitivement de vos trésors). Le téléporteur sépare automatiquement la matière organique et inorganique. Les trésors sont séparés par type, tandis que la matière organique transportant le trésor (*i.e.* l'aventurier) est téléportée dans une autre zone du donjon. Libre à vous de choisir sa destination, mais nous vous suggérons de les envoyer dans une cage suspendue à 15 m du sol (voir *Le piège du homard* p. 31).

Type :	salle
Rôle « narratif » :	OT, ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	***(2)*** entrer dans le puits
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	N.A.
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	N.A.

Pour parfaire le piège, aussitôt le fou volant disparu dans le puits, une illusion de celui-ci pillant avec avidité la salle du trésor est projetée sur le mur invisible ***(3)***. Remplis d'espoir, ses comparses décideront peut-être de sauter dans la fosse à leur tour et d'emprunter le Grimtooth Express.

L'avis de Grimtooth

Vous avez sans doute entendu parler des Gnomes de Zurich. Certains prétendent qu'ils contrôlent le commerce et sont les argentiers de toute la Terre des Trolls. Si vous avez de l'or sur vous, il y a fort à parier qu'à un moment donné il soit passé entre leurs doigts de grippe-sous. Pour faciliter la tâche titanesque que représentait le tri de leurs richesses, nous avons mis au point ce dispositif finalement tout simple. Il s'est avéré d'une efficacité redoutable aussi bien dans sa fonction initiale que dans la défense des trésors. À tel point qu'il y a quelques années, Monsieur Desilijic Tiure en personne nous a demandé de lui aménager une telle salle du trésor avec un puits téléportant les parties organiques au-dessus de la Grande Fosse de Carkoon.

Résumé :
(1) Détecter le mur invisible (impossible à dissiper)
(2) Détecter la zone de téléportation
(3) Détecter l'illusion

T&T

La présence de la magie peut être détectée par *Flaire magie*, la nature de cette magie (mur invisible, téléportation, et illusion) par *Œil omnipotent*. Sinon, une simple MEP de l'INT au N2 à chaque étape suffira. En revanche, il faut une *Conjuration* très puissante (au N13) pour dissiper chacun de ces sorts permanents. Les plus malins (MEP de l'INT au N6) penseront peut-être à creuser un passage dans le mur, ce qui nécessite de générer 1 000 PDD et beaucoup de bruit susceptible d'attirer du monde. Il est également possible qu'un dragon (ou autre) dorme tranquillement sous les monceaux d'or…

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre II

Pièges de couloirs

Un long couloir, sombre et humide, est probablement l'emplacement le plus courant pour un piège. Le plafond peut s'écrouler, les murs peuvent s'effondrer, des flèches peuvent jaillir d'orifices discrets. Malgré son apparente innocence, le couloir est incontestablement le lieu le plus dangereux d'un donjon !

Une des raisons principales pour lesquelles ces pièges fonctionnent si bien est que les dimensions particulières des passages vous permettent d'avoir une vision claire du déplacement du groupe, et ainsi, de pouvoir disposer vos horribles mécanismes avec une précision diabolique. En quel autre lieu pourriez-vous espérer que vos victimes s'avancent en une colonne parfaite, en un si bel alignement de cibles ?

Les pièges de ce chapitre sont prévus pour être placés principalement dans des couloirs ou des escaliers, mais, avec de légères modifications, vous pouvez les installer dans des salles classiques, voire dans des salles du trésor. Certains de ces pièges se révèlent efficaces pour compliquer la progression des aventuriers, d'autres pour créer des situations amusantes ou stressantes, et d'autres encore pour les capturer ou les tuer. Mais ils permettront tous de s'assurer qu'à l'avenir, les aventuriers descendront dans vos donjons avec moins de candeur.

Et interdiction de courir dans les couloirs !

Grimtooth.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

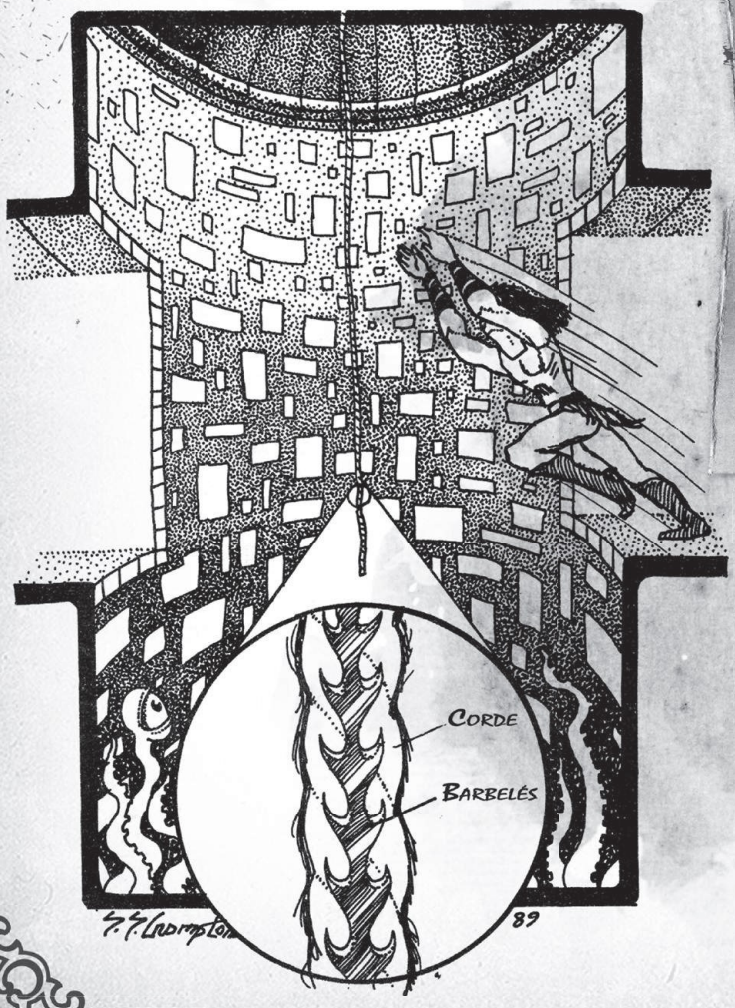
Accroche-toi bien !

D'après une idée de : Andrew Bander

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	agripper la corde
Dissimulation :	corde
Compétence pour éviter le piège :	***(2)*** intelligence ou vue
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	***(3)*** tranchant, chute

*Une crevasse s'ouvre en travers du passage, bloquant la route des aventuriers vers le niveau supérieur. Heureusement pour eux, les indigènes utilisent également ce couloir et ont pendu une corde au-dessus de l'abîme. À coup sûr, le ramassis de sapajous verra là le meilleur moyen de franchir la crevasse **(1)**.*

Une plaisante surprise les attend. La fine corde est tressée autour d'un câble barbelé dont les pointes acérées font saillie ***(2)***. À moins qu'il ne porte des gantelets de fer, celui qui s'y accroche va avoir du mal à tenir sa choppe de bière à l'avenir ***(3)***. La chute au fond de la crevasse est inévitable et, même si ses compagnons lui jettent une corde, l'aventurier aura à remonter avec les mains déchiquetées.
S'il fait sombre et que la crevasse est large, un simple câble barbelé sans corde autour fera l'affaire. Impossible de distinguer les barbelés avant qu'il ne soit trop tard. Pour un plus beau final, n'hésitez pas à rajouter des bestioles au fond de la crevasse ou bien, avec la participation des précédents intrus, un charnier en décomposition.



L'avis de Grimtooth

Ce piège s'adapte à tout type d'environnement : souterrain, naturel (remplacez les barbelés par des ronces empoisonnées), urbain (avec des cordes à linge), *etc.* Petite confidence, nous avons subtilisé l'idée de ce piège à nos ennemis. Alors que des orques courageux chassaient une meute d'elfes sylvains, ils se sont retrouvés face à une forêt de lianes que les elfes ont empruntées sans ralentir. Ni une ni deux, les orques les ont imités sans savoir qu'une partie des lianes étaient piégées. Nombre de mes amis orques sont morts en cette triste journée…

Résumé
(1) Sauter pour attraper la corde
(2) Détecter les barbelés
(3) Résister à la douleur. Dégâts barbelés et chute

T&T
(1) MEP de la FOR au N1, avec de l'élan. ***(2)*** MEP de l'INT au N3 à condition de prendre le temps d'examiner la corde. ***(3)*** 1D6 PDD par TC, à moins que le personnage ne soit pourvu de gantelets de fer ; MEP de la CONS au N3 pour résister à la douleur, sinon 4D6 PDD de chute dans le précipice (les PDD varient selon sa profondeur et son contenu).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Attention « crues éclairs » !

D'après une idée de : Michael Stackpole

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique, monstre
Déclencheur :	***(3)*** percer le plafond
Dissimulation :	***(1)*** plafond
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue, intelligence ; ***(2)*** vue, intelligence ; ***(3)*** force, agilité
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	chute

Les baudruches pénètrent dans une caverne sombre et humide. Un torrent rugit dans les profondeurs d'un gouffre béant qui la balafre. La crevasse est enjambée par un pont de cordes recouvert de guano. À son entrée, une pancarte décorée à l'identique annonce « Attention, crues d'assainissement. » Le torrent passant vingt mètres plus bas, les aventuriers penseront avoir le temps de voir l'eau monter. Leur attention se porte plutôt sur l'usure des cordes…

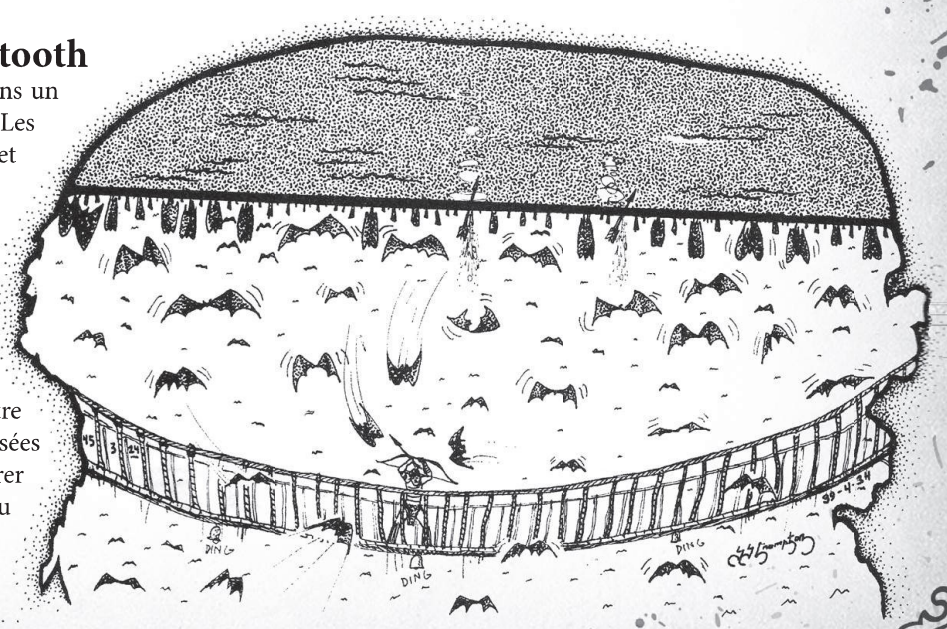
Elles résistent pourtant parfaitement au poids du groupe. Par contre, les aventuriers ignorent la présence d'une salle remplie d'eau, au-dessus du pont ***(1)***. Cette salle est étanche et son plancher – en bois extrêmement tendre et traité pour éviter de moisir – est maintenu en place par l'absence d'entrée d'air. Elle permet le nettoyage du pont toutes les semaines, grâce à une trappe s'ouvrant manuellement ***(1)***. La salle se remplit grâce à une arrivée d'eau équipée de valves.
Côté caverne, le plancher sert d'abris à des centaines de chauves-souris sinistres, mais herbivores. Effrayées par le moindre son, elles voient leur sommeil paisible interrompu par le son des cloches qui, dissimulées sous le cordage du pont ***(2)***, se mettent à tinter quand les aventuriers s'approchent du centre. Bien qu'inoffensives, les chauves-souris risquent d'alarmer les accrobranchistes et de les inciter à décocher des flèches à tout-va en direction du plafond. Si l'une des flèches transperce le plancher, la brèche crée une entrée d'air dans la pièce étanche et entraîne aussitôt la chute du plafond et des centaines d'hectolitres d'eau avec ***(3)***. Crues éclairs annoncées sur la face nord des aventuriers !

Résumé
(1) Détecter le plafond en bois et la trappe
(2) Détecter les cloches
(3) Résister à l'eau

T&T
(1) MEP de l'INT au N2. ***(2)*** MEP de l'INT au N3. ***(3)*** Le bois étant très tendre, il suffit d'un seul projectile pointu pour le transpercer et déclencher le déluge. Et une chauve-souris est si difficile à toucher : MEP de la DEX au N3 (cibles petites et très mobiles). MEP de la VIT au N1 et de la FOR au N2 pour rester accroché au pont lorsque le ciel tombe sur la tête des aventuriers. En cas d'échec, c'est la chute et 5D6 PDD à la clé.

L'avis de Grimtooth

Une fois n'est pas coutume, nous proposons un piège inspiré de l'œuvre de Dame Nature. Les poches d'eau souterraines sont courantes et une simple couche d'argile leur offre une étanchéité précaire. Combien d'amis nains des profondeurs ont cruellement péri de la sorte, noyés lors d'excavations minières ? Ce piège revisite donc ce concept naturel pour que les aventuriers se punissent eux-mêmes de leur animosité. Version naturelle, il peut être utilisé dans un réseau de cavernes creusées dans un sol meuble : très utile pour séparer le groupe, interdire l'accès à une zone, ou au contraire envoyer dans un torrent de boue une partie du groupe vers une autre zone.



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le bossu de Grimeralda

D'après une idée de : David Steven Moskowitz

Le plafond du corridor s'incline progressivement jusqu'à une fosse barrant le passage. Au niveau de celle-ci, le plafond n'est plus qu'à 1,30 m du sol. Hormis un lumbago, aucun danger en vue pour rejoindre la fosse.

Le piège est aussi simple qu'il paraît l'être, mais le saut, lui, l'est bien moins ***(1)***. Car un saut nécessite hauteur et élan. Exactement ce qui fait défaut ici. Les aventuriers en seront conscients à mi-distance de leur saut ***(2)***. Bien sûr, rien ne permet d'accrocher un grappin de l'autre côté pour assurer le franchissement. Nous remplissons la fosse selon vos consignes… Des zombies bossus ? Plaisantin ! Bien, un sort permanent de *réanimation des morts* dans la fosse vous assurera son remplissage.

L'avis de Grimtooth

Grimeralda, une lointaine cousine nécrochiromancienne, aimait s'entourer d'humains de petite taille, de préférence bossus. Toutes les entrées de son antre comportaient ainsi des passages rabaissés. Toutefois, cela n'empêcha pas ces horribles nains de venir la déranger. Les fosses ajoutées dans ces passages se révélèrent très utiles, et elle y trouva matière à exercer son art.

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	N.A.
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	chute

Résumé
(1) Sauter par-dessus la fosse
(2) Dégâts de la chute

T&T
(1) MEP de l'INT au N1 (N2 si les aventuriers sont poursuivis) pour remarquer la faible hauteur de plafond au-dessus de la fosse. Les personnages mesurant moins de 1 m 30 ne risquent rien. ***(2)*** Choc et chute : 4D6 PDD.

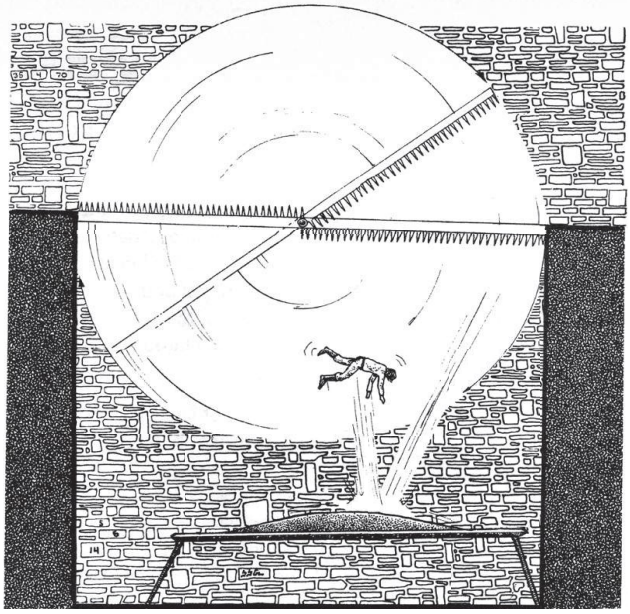
Ça s'en va et ça revient

D'après une idée de : Larry DiTillio

Le sol dallé du couloir fait place à un plancher massif sur une dizaine de mètres, puis le dallage reprend. Sur les murs de chaque côté, des bas-reliefs figurent une étendue herbeuse où s'ébrouent des chevaux au regard angoissant. Au niveau des cinq derniers mètres du plancher, un champ de pointes acérées sortant du sol imite la forme des herbes des bas-reliefs. Ce décor bucolique est perturbé par les restes d'un humanoïde en armure empalé sur les pointes. Elles sont pourtant assez espacées pour que les plus gauches se faufilent entre elles aisément ***(1)***.

Les aventuriers s'étonneront peut-être de la présence de ces restes. Ils peuvent alors penser que les victimes proviennent d'une trappe dans le plafond surplombant les piques, ce qui devrait les pousser à aller voir de plus près… Cette section de plancher est un balancier avec son pivot central à la jonction entre la partie lisse et celle hérissée de piques ***(2)***. Le balancier est maintenu en place par des taquets lui évitant de basculer tant qu'un poids donné n'est pas engagé sur la partie lisse (permet à votre personnel d'aller et venir). Le plancher couvre une fosse de sept mètres de profondeur, dont le sol est recouvert d'une épaisse couche de gomme caoutchouteuse extrêmement élastique. En s'avançant sur le plancher, le futur gymnaste déclenche la rotation du balancier qui le précipite dans la

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



engagés dans la compétition, nous vous proposons de noter leur chorégraphie de trampoline synchronisé.

L'avis de Grimtooth

Lors de la construction d'un temple dans les lointains Cirques du Soleil, notre affectueux coalisé Nyarlie nous avait susurré l'idée de ce piège qui incluait un trampoline. Brillant ingénieur, Larry avait réalisé le potentiel délétère de ce mécanisme qui s'est depuis modernisé. La substance caoutchouteuse utilisée de nos jours évite les risques d'un trampoline brisé par un cachalot, mais il faut être très attentif à la vermine qui s'en nourrit. La capacité élastique peut être nettement réduite de ce fait. Après quelques chocs, les pointes ont également tendance à se déchausser, réduisant là aussi le danger. Le cas échéant, le dépannage est gratuit.

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(3)*** balancier, poids
Dissimulation :	***(1)*** ***(2)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1,4)*** agilité ; ***(2)*** intelligence ; ***(3)*** dextérité
Désamorçage :	***(2)*** intelligence
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	chute, perforation

Résumé
(1) Franchir les piques
(2) Détecter le balancier
(3) Éviter la chute
(4) Amortir sa chute, sinon dégâts (chute et piques)

T&T
(1) MEP de la DEX au N1, autant de PDD que de points manquants pour réussir la MEP. ***(2)*** MEP de l'INT au N2. ***(3)*** MEP de la VIT au N3. ***(4)*** La chute cause 1D6 PDD et les piques 3D6 PDD, mais le piège est calibré pour un humain. Un personnage trop léger (lutin, fée, hobbit) restera dans la fosse à rebondir mollement sans être blessé par les piques. Idem pour un personnage trop lourd (plus de 500 kg), mais 2D6 PDD de chute.

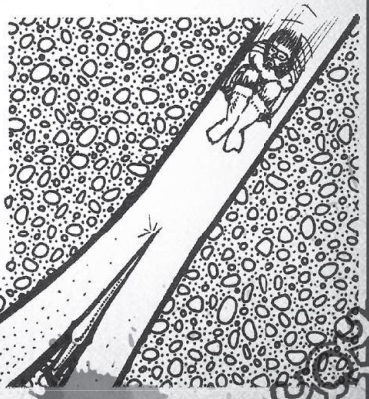
fosse ***(3)***. Après une rotation de 180°, le sol se repositionne à l'horizontale, avec les pointes désormais face à la fosse. Vous voyez où nous voulons en venir. L'aventurier qui vient de heurter le sol est renvoyé en direction des piques pour finir ses jours tendrement empalé ***(4)***. S'ils sont plusieurs

Cauchemar en cuisine

D'après une idée de : Ken St André

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	N.A.
Dissimulation :	mur
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** réflexe, force
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	tranchant

Les aventuriers se sont habitués au système de conduits et de glissoires reliant les salles du donjon et s'y engouffrent à présent avec amusement. Une énième glissoire, très pentue, quitte la cuisine gargantuesque que les crève-la-faim ont dévalisée. Bien que plus étroite que les autres, un humain de bonne stature peut tout de même s'y faufiler.



Juste avant de déboucher dans la salle suivante, la glissoire se divise en deux conduits deux fois moins larges. Le choix de l'orientation à prendre ne se

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

pose que quelques dixièmes de seconde. D'une part, les nouveaux conduits sont bien trop étroits pour permettre de continuer sa route dans l'un ou l'autre ***(1)***. D'autre part, la ligne de séparation est équipée d'une lame affûtée qui prendra la décision pour l'aventurier. L'inertie de sa chute devrait suffire à envoyer un demi-agneau dans chaque glissoire ***(2)*** ! Bien évidemment pour fonctionner, ce piège suppose que la pièce de viande à découper soit suffisamment mince pour passer dans la glissoire, mais pas assez petite pour passer dans l'une des deux glissoires secondaires. En cas de survie malvenue, la pente rend heureusement la remontée ardue ***(3)***.

L'avis de Grimtooth

Ce piège s'insère à la perfection dans un complexe où les escaliers ont été remplacés par des séries de toboggans, de glissoires, et de chutes. Les souterrains gobelins usent abondamment de ce mode de déplacement. Cette glissoire fut utilisée dans les cuisines de Gore, le roi gobelin, friand de demi-nains rôtis. Dans ce cadre-là, nous avions élargi la glissoire pour accueillir cette denrée alimentaire qui arrivait équarrie dans les cuisines. Nous vous conseillons dans tous les cas de placer la glissoire à la suite de nombreuses autres sans danger pour adoucir la vigilance des aliments. Une viande stressée est remplie de toxines !

Résumé
(1) Freiner la chute
(2) Dégâts
(3) Remonter la glissoire

T&T
(1) Pour ne pas finir découpé en deux, une arme longue, ou un grand bouclier peut freiner, voire bloquer la chute : MEP de la DEX et de la VIT au N2. Le matériel d'interposition devient en revanche inutilisable. ***(2)*** 8D6 PDD. ***(3)*** Sans aide extérieure : MEP de la FOR au N2.

Clic ?!

D'après une idée de : Brent Jones

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	marcher sur une dalle
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	N.A.
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	aucun

Le sol du couloir est constitué de dalles d'une trentaine de centimètres de côté. La recherche de piège ne donne absolument rien. Par-ci par-là, certaines dalles émettent néanmoins un inquiétant « clic ! » lorsque l'on pose le pied dessus (d'autres sons sont disponibles : grincements, rouages…).

Ce ne sont que des leurres…

L'avis de Grimtooth

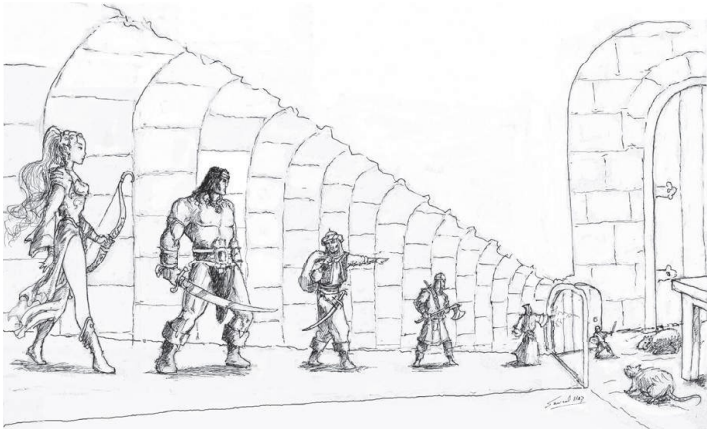
Stresser et torturer mentalement les aventuriers est parfois bien plus amusant que de gonfler un hobbit à l'hélium. Si vous voulez vraiment profiter, placez une vraie dalle piégée après quelques leurres, quand l'attention des paranoïaques se sera relâchée… un énième clic suivi d'un grand boum !

T&T
L'aventurier qui marche sur une plaque de pression doit réussir une MEP du FLU au N1, sous peine de perdre autant de points de FLU qu'il lui manquait de points pour réussir la MEP. Il en récupère un par tour de repos.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le couloir maudit des liliputiens

D'après une idée de : Wally Blunder



Le couloir fait une quinzaine de mètres de long. Le sol et les murs sont bâtis avec la même pierre de taille dépourvue de tout signe particulier. Circulez, il n'y rien à voir.

Pourtant, un observateur externe remarquerait immédiatement que ce couloir magique est dix fois plus petit à son extrémité distale qu'à son entrée. Pour leur part, les aventuriers n'ont pas cette objectivité puisqu'à chaque pas qu'ils font dans le couloir, ils rapetissent jusqu'à finir à un dixième de leur taille d'origine ***(1)***. Les murs et le plafond se rétrécissant avec eux, les aventuriers ne se rendent ainsi compte de rien. Traverser le couloir dans l'autre sens ramène à la taille normale.

Résumé
(1) Détecter le rapetissement

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	traverser le couloir
Dissimulation :	couloir entier
Compétence pour éviter le piège :	N.A.
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

L'avis de Grimtooth

Ce couloir n'est pas mortel en lui-même. Il peut néanmoins conduire à des situations délicates pour les aventuriers, en particulier s'il est placé à l'entrée d'un donjon. Les dangers les plus anecdotiques, comme des rats ou des araignées, se transforment en obstacles meurtriers. Les aventuriers vont penser qu'ils sont dans un monde perdu, où toutes les créatures sont dix fois plus imposantes. Imaginez maintenant leur surprise s'ils ressortent du complexe sans passer par le corridor magique. Seront-ils prêts à affronter un monde dix fois plus grand que dans leurs souvenirs ?

T&T
Le couloir fonctionne comme un *Mini-portion* amélioré : FOR et CONS divisées par 10. ***(1)*** Un grand sens de l'observation doublé d'une perspicacité à toute épreuve permet de deviner sa nature : MEP de l'INT au N5. Le rapetissement peut être inversé au moyen d'un sort de *Conjuration* de N11.

Le couloir partageable

D'après une idée de : Rick Loomis

Un corridor, triste, monotone… vide, bien trop vide… Quelques raclements diffus, des grognements qui résonnent… il semble décidément bien long ce couloir vide…

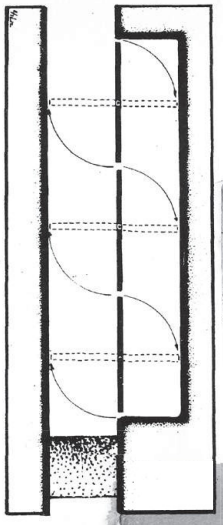
Rassurez-vous, une plaque de pression dissimulée au sol ***(1)*** est là pour le rendre plus vivant. Marcher dessus déclenche la rotation des murs latéraux qui se positionnent perpendiculairement au corridor ***(2)***. Chaque aventurier se retrouve alors isolé de ses congénères dans une étroite portion de couloir. Placez un ou deux monstres dans l'espace qui vient de s'ouvrir, et vous obtenez une arène de combat prometteuse ***(3)***. Les murs se repositionnent mécaniquement au bout de quelques minutes ***(4)***, à moins que vous ne préfériez un levier pour les remettre en place ***(5)***. Voire que vous insériez un passage secret dans une des cellules ***(6)***.

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique, monstre
Déclencheur :	pression
Dissimulation :	***(1)*** sol ; ***(2)*** cloison
Compétence pour éviter le piège :	***(1,5, 6)*** vue ; ***(2)*** force
Désamorçage :	***(1,6)*** dextérité
Réamorçage :	***(4)*** automatique (10 tours)
Type de dommages :	blessure

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'avis de Grimtooth

Les cafards inondant nos donjons ont cet esprit grégaire qui les pousse à marcher en groupe, à se battre dos à dos, ou même à s'encorder dans les endroits les plus dangereux. Ce piège exploite ce travers pour mieux les diviser. S'il est utilisé à cet escient, il vous permettra d'orienter les nuisibles dans des directions opposées. S'ils marchent à deux de front, ils se retrouveront en duo après la rotation des murs. Pour éviter cette situation agaçante – et le risque de voir l'une de vos créatures blessée –, nous vous suggérons d'utiliser un couloir étroit (1,50 m de largeur maximum) pour les forcer à avancer en file indienne. À ce propos, l'utilisation de morts-vivants (aventuriers morts précédemment) évite la fastidieuse tâche de nourrir les monstres. À défaut, il faut aménager des ouvertures dans les réduits, ce qui peut inciter les aventuriers à se méfier (de même que les grognements). Toutefois, le réamorçage du piège serait effectué par vos gens et vous économiseriez sur l'automatisme.



Enfin, si vous désirez jouer avec les chétifs plus longtemps, nous vous proposons une version d'occasion dont certains mécanismes usagés empêchent la rotation d'un pan ou deux de murs et permettent des agrégats.

Résumé
(1) Détecter la plaque/Désamorcer le piège
(2) Bloquer les murs
(3) Caractéristiques des monstres
(4) Réamorçage automatique/manuel
(5) Détecter le levier
(6) Détecter la porte secrète

T&T
(1,5) Pour détecter la plaque de pression ou trouver le levier : MEP de l'INT au N3 ou une MEP de la CH au N4. *(2)* MEP de la FOR au N5 et nécessité de bloquer les murs avec un madrier. *(6)* Détecter le passage : MEP de l'INT au N4.

De la gelée avec vos pancakes ?

D'après une idée de : Chris Crotty

*A priori, le seul obstacle semble être une crevasse déchirant le couloir. Un simple contretemps **(1)** ?*

En réalité, un petit saut dans un grand bain de sang. Les dalles de l'autre côté de la fosse réagissent à la pression (pour un poids supérieur à 70 kg) ***(2)***. Alors que le premier aventurier y pose le pied, soulagé d'avoir franchi aussi facilement l'obstacle, un engrenage implacable se met en branle. Immédiatement, deux plaques d'acier basculent du plafond depuis un axe central pour se rejoindre à la charnière de la crevasse ***(3)***. Il ne manque que le sirop d'érable pour assaisonner le malvenu qui se tenait là. La plaque d'acier côté crevasse, un peu plus longue, heurte un bouton situé sur le rebord de celle-ci. Les survivants sont alors invités dans la danse. Quatre mètres avant la crevasse, le sol s'ouvre sur une profonde fosse ***(4)*** garnie de piques, de substances corrosives ou brûlantes, ou de monstres. La garniture de votre choix est offerte avec le piège ! Au même instant, la dalle au sol située de l'autre côté de la crevasse se transforme en catapulte, propulsant au fond de celle-ci l'idiot tétanisé d'effroi après avoir déclenché l'apocalypse ***(5)***.

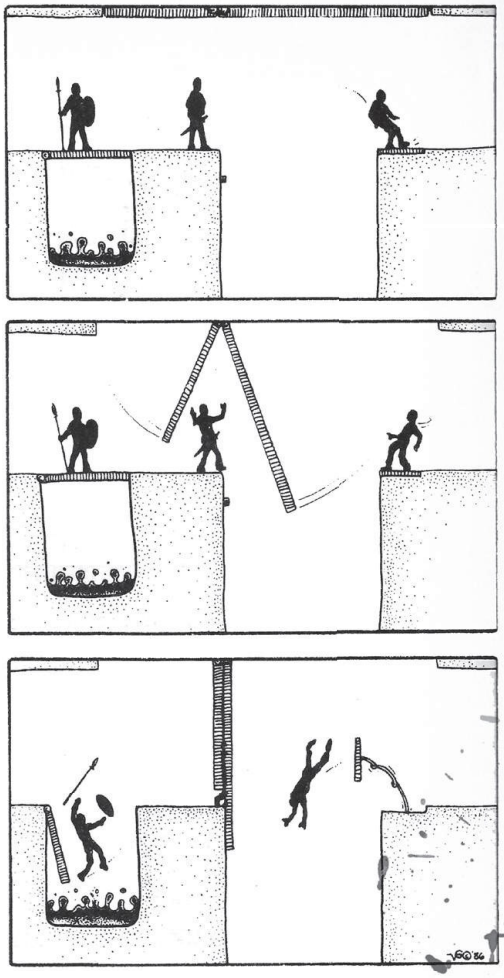
Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT, DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	plaque de pression
Dissimulation :	***(2,4, 5)*** sol ; ***(3)*** plafond
Compétence pour éviter le piège :	***(2,3, 4)*** vue ou intelligence ; ***(3,4,5)*** dextérité, rapidité, ou agilité
Désamorçage :	***(2,4)*** dextérité
Réamorçage :	automatique ***(2,3)*** 15 tours ; ***(4)*** 1 tour ; ***(5)*** 1 round
Type de dommages :	contusion, projection, chute (+ acide ou piques)

L'avis de Grimtooth

Nombreux sont les dangers qui guettent les gredins pendant le pillage éhonté de nos donjons. Ici, une fin funeste s'abattra sur eux alors qu'ils se pensent enfin libérés de mes griffes. Et vous aurez du mal à camoufler votre sourire alors qu'ils se positionnent précautionneusement dans le couloir avant le saut fatal. Ce saut ne doit pas poser de réel problème, mais rester un obstacle suffisant à détourner l'attention des autres dangers que de nombreux indices laissent pourtant supposer : plaques en métal alors que le plafond est uniformément en pierre, traces suspectes sur ces mêmes plaques, dalles au sol légèrement desserties, bouton maçonné dans une crevasse naturelle… Il leur est donc possible d'échapper aux plaques. Pour augmenter la tension, le mécanisme ancien peut être rouillé. La chute des plaques ne sera pas immédiate, mais précédée de longs grincements métalliques, de raclements

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

de pierre inquiétants, et de cliquetis menaçants. Plusieurs secondes peuvent s'écouler entre chaque évènement (nous aimons stresser les dégénérés). Les fosses, vidées de leur contenu, peuvent déboucher vers d'autres zones du donjon. En supprimant les étapes ***(4)*** et ***(5)***, le piège permet d'obstruer le passage pour diviser le groupe ou lui couper la retraite (par exemple, si le groupe arrive depuis l'autre côté de la crevasse). Relever ces énormes panneaux d'acier représente un sérieux challenge et nécessite des outils adaptés ***(6)***.



Résumé
(1) Sauter la fosse
(2) Détecter la plaque de pression
(3) Éviter les plaques, sinon dégâts
(4) Détecter la trappe, éviter la trappe, sinon dégâts
(5) Éviter de tomber, sinon dégâts
(6) Soulever les plaques d'acier

T&T
(1) MEP de FOR de N1 à N3 en fonction du poids total et de la taille du sauteur. Sinon 3D6 PDD (pieux). Si la MEP est réussie largement (5 points ou plus au-dessus du nombre-cible), le sauteur atterrit au-delà de la plaque de pression sans déclencher le piège. ***(2)*** MEP de l'INT ou de la CH au N3. ***(3)*** MEP de la VIT au N3 ; sinon 6D6 PDD. ***(4)*** MEP de l'INT ou de la CH au N2 pour détecter la trappe, MEP de la VIT au N3 pour l'éviter. Sinon 3D6 PDD d'acide par tour de combat, MEP de la DEX au N2 pour en sortir. ***(5)*** MEP de la VIT au N3. ***(6)*** MEP de la FOR au N4 avec des outils adaptés.

Double peine

D'après une idée de : Brian Lawton

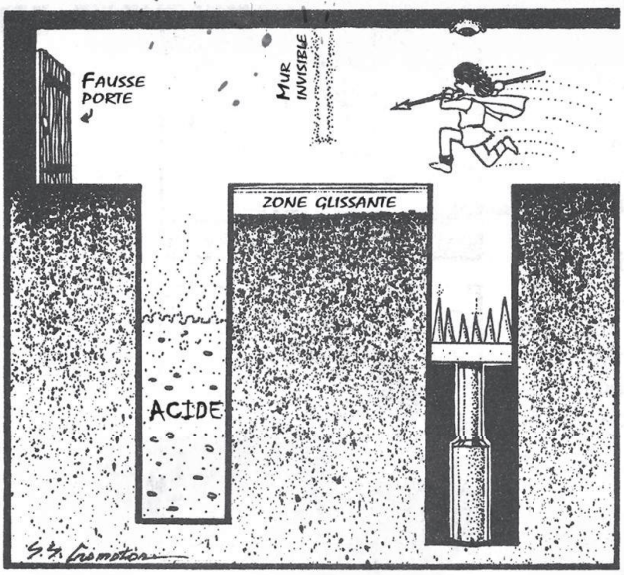
Type :	couloir
Rôle « narratif » :	DT, OT
Fonctionnement :	mécanique, magique
Déclencheur :	***(8)*** ouverture de la porte
Dissimulation :	***(1)*** plafond ; ***(6)*** couloir ; ***(7)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1,5,6)*** vue ; ***(2)*** force
Désamorçage :	***(8)*** dextérité
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	***(3)*** perforant ; ***(6)*** acide

*Les cancrelats arrivent au bord d'une fosse dont le fond est garni de pointes redoutables. Un œil globuleux émerge du plafond juste au-dessus **(1)**, épiant les intrus. Au-delà de la fosse, le couloir continue quelques mètres jusqu'à une deuxième fosse, puis se termine sur une porte en chêne. Deux misérables fosses à franchir, pas de quoi faire peur aux aventuriers **(2)**. L'œil est bien plus angoissant et a de quoi les rendre nerveux.*

L'œil est un vigile magique. Dès qu'un aventurier saute par-dessus la fosse, l'œil libère un ressort qui projette le sol de la fosse couvert de pointes jusqu'au plafond, empalant le cabri au passage ***(3)***. La présence de piques plus courtes au centre réserve un espace de survie pour l'œil. Si les aventuriers ont eu la lumineuse idée de détruire l'œil ***(4)***, le mécanisme ne se déclenche pas, et l'œil repoussera au bout de quelques heures. Une fois débarrassés de l'œil, les aventuriers devraient être en confiance pour le premier saut. Facile, mais la réception l'est beaucoup moins. Le sol entre les deux fosses est extrêmement glissant, et quiconque atterrit dessus perd l'équilibre ***(5)***, puis glisse jusque dans la fosse suivante où un bain d'acide l'attend ***(6)***. Deuxième obstacle ici : un mur invisible à un mètre du sol sépare les deux fosses. En cas de long saut, l'aventurier heurte le mur et tombe à la renverse

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

dans la fosse remplie de piques *(7)*. Même destin pour ceux qui ont la fâcheuse habitude d'utiliser des sorts de vol.
Si, par miracle, ils ont évité tous les écueils, un rebondissement final les attend. Ouvrir la porte entraîne l'ouverture d'une trappe qui envoie l'aventurier droit dans le bain d'acide *(8)*. Et même si le voleur désamorce cet ultime piège *(9)*, la porte donne sur un mur de briques.



L'avis de Grimtooth

Ce piège est complexe et par conséquent onéreux. Nous pouvons enlever certains éléments si vous n'avez pas le budget adéquat. Le bain d'acide peut être transformé en oubliette par exemple. L'œil magique peut être remplacé par un simple orifice permettant à un garde de surveiller les allées et venues et de déclencher le mécanisme. Dans ce cas, l'efficacité du piège dépend de son temps de réaction, donc prévoyez une créature maligne. Autrement, un simple filin de nylon tendu en travers au-dessus de la fosse peut déclencher le mécanisme.

Résumé
(1) Détecter l'œil
(2) Sauter les fosses
(3) Dégâts des pointes
(4) Crever l'œil
(5) Se réceptionner sur le sol glissant
(6) Dégâts de l'acide
(7) Se réceptionner après l'impact
(8) Détecter la trappe
(9) Désamorcer le piège

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N1. *(2)* MEP de la FOR au N1. Celui qui atteint plus de 25 lors de la MEP saute trop loin et heurte le mur invisible (1D6 PDD). *(3)* 3D6 PDD en cas de chute ; 5D6 PDD si le piège est déclenché par l'œil. *(4)* Jet standard. *(5)* MEP de la DEX au N2. *(6)* 10D6 PDD par TC. *(8)* MEP de l'INT ou de la CH au N3. *(9)* MEP de la DEX au N2.

Une douceur pour la route ?

D'après une idée de : Mark Bassett

Emplis d'une satisfaction bercée d'espoir, les lourdauds entrevoient enfin la sortie de l'épuisant donjon où ils ont passé leurs dernières journées. Quelques mètres de couloir les séparent de l'air frais et de la route vers le lupanar où ils souhaitent dépenser cet argent indûment gagné. Ils s'élancent, le pas guilleret, en direction de la lumière.

Quand tout à coup, une trappe s'ouvre sous leurs pieds *(1)*. Mais ici, les habituelles piques ou l'acide réglementaire servant au coup de grâce sont remplacés par… de la crème chantilly ! Hein ?! De la chantilly ?! Eh oui, car elle possède bien des avantages : trop aérée pour que l'on y flotte, trop dense pour y nager, et trop glissante pour se raccrocher à une corde *(2)*. L'arme ultime !

L'avis de Grimtooth

Vous rappelez-vous de cette immense bâtisse délabrée et rongée par les vers, au sud de Kasar ? Du temps de Grimtooth Ier, elle abritait les appartements d'un certain Mr Wi Lee, ainsi qu'une « usine de sucre » dans ses sous-sols. La plus grosse sucrerie du monde prétendait-on. L'anticonformisme du propriétaire le poussa à demander à feu mon ancêtre de lui concevoir un ensemble de pièges entièrement à base de produits sucrés afin de se débarrasser des nuisibles alentours (entendez « enfants humains »). Ce piège était situé à l'entrée de la sucrerie. Pour ce que j'en sais, nul n'a plus pénétré dans l'immeuble depuis des décennies et la crème doit maintenant être un poison des plus indigestes.
Petit conseil sadique : si comme moi vous appréciez de voir la souriante espérance des aventuriers se changer en un désespoir grimaçant, placez ce piège à la fin de leur périple. Trop heureux d'avoir survécu, aucun aventurier ne vérifie la présence d'une trappe dans le tout dernier mètre de corridor ! Et surtout, ne vous privez pas du plaisir

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

d'observer la mine déconfite des survivants, humiliés, qui comprennent que leur compagnon vient d'être tué par de la chantilly. Dans une région désertique par contre, des sables mouvants feront l'affaire.

Résumé
(1) Détecter la trappe
(2) Sortir de la trappe

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	plaque de pression
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence ou chance
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique (mais remplissage manuel)
Type de dommages :	asphyxie

T&T
(1) MEP de l'INT au N2 pour repérer la plaque de pression. MEP de la CH au N2 pour passer à côté. ***(2)*** La victime doit s'en extirper en 3 TC maximum pour ne pas mourir étouffé (sauf un troll des cavernes, qui n'a pas besoin de respirer). MEP de la FOR au N1 et de la DEX au N2 pour remonter à l'aide d'une corde tendue par un collègue.

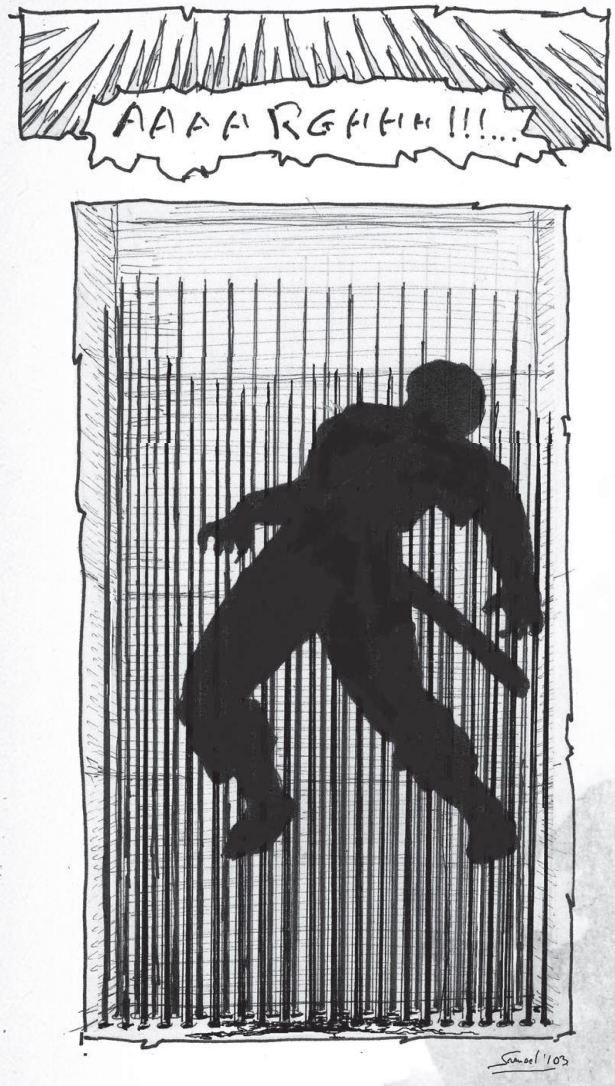
L'empaleur

D'après une idée de : Rick Bourgeois

Une petite fontaine sans prétention occupe le fond du couloir dans lequel les aventuriers viennent de s'engager. Au pied de celle-ci, un petit socle en pierre expose une luxueuse coupe en or massif. Une plaque de cuivre sur la fontaine porte un engageant : « Étanche ta soif, honnête voyageur. » Après un interminable parcours dans le labyrinthe de couloirs, l'eau claire de la fontaine apparaît comme un réconfort mérité.

Comme tout aventurier indigne de ce nom, le rapineur va suspecter l'eau et les environs de la fontaine. L'eau est fraîche et potable, et la fouille minutieuse de la fontaine ne donne rien, si ce n'est un mouvement quasi-imperceptible du socle quand la coupe est soulevée ***(1)***. Ce socle est relié à un système de contrepoids, qui active/désactive un mécanisme dans le couloir (désactivé quand elle est en place). S'ils boivent à la fontaine sans la coupe, ou s'ils la reposent sur le socle après utilisation, les aventuriers pourront repartir sans encombre. Dans le cas contraire… Au milieu du couloir, une plaque de pression ***(2)*** déclenche l'ouverture d'une trappe sous les pieds du premier à repartir ***(3)***. Le poids exercé sur la plaque coupe au même instant un câble auquel est relié un contrepoids. Libéré, ce dernier entraîne le coulissement d'une plaque en métal qui vient recouvrir la trappe après la chute de l'aventurier. Ses compagnons auront bien du mal à en venir à bout pour libérer leur ami ***(4)***.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Type :	couloir
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(2)*** dérober la coupe
Dissimulation :	***(2)*** socle ; ***(4)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1,2)*** intelligence ou vue ; ***(3)*** réflexe
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique (remise de la coupe en place)
Type de dommages :	***(5)*** chute ; ***(6)*** perforation

Expéditif mais efficace. D'autant que la sensibilité du socle est au gramme près, rendant impossible un échange par autre chose. Bien sûr, ce piège convient tout autant à un couloir vide quelconque, auquel cas la plaque de pression sera activée en permanence. Plusieurs variantes d'activation du mécanisme permettent cependant sa détection (comme un fil relié à la coupe), voire permettent à votre personnel de passer sans risque (déclenchement au-delà d'un certain poids). La coupe peut aussi être magique afin que la trappe n'affecte que le voleur.

Résumé
(1) Détecter le mouvement du socle
(2) Détecter la dalle de pression
(3) Éviter la fosse
(4) Briser la dalle
(5) Dégâts de la chute (5 m)
(6) Dégâts des piques

La fosse est peu profonde et la chute n'est pas mortelle ***(5)***. L'aventurier remarque en revanche une particularité suspecte : le sol est entièrement percé de trous de 3 cm de diamètre. Relâchés en même temps que le premier contrepoids, deux autres poids provoquent la sortie de longues piques d'acier. La montée cruellement lente des pointes jusqu'au sommet de la fosse augure d'une longue agonie… Comptez une trentaine de minutes pour un morceau de viande de taille humaine ***(6)***.

T&T
(1) MEP de l'INT au N5. ***(2)*** MEP de l'INT au N4 pour la détecter ; MEP de la CH au N3 pour marcher à côté. ***(3)*** MEP de la VIT au N2. ***(4)*** 100 PDD ou plus pour pulvériser le bloc. *(5)* 1D6 PDD. *(6)* Empalement fatal en 5 TC.

L'avis de Grimtooth

Il y a quelques années, Davl II, le voïvode du Val Ashi, me contacta, car un problème le tourmentait. Des objets précieux disparaissaient de son château. Bien évidemment, ses serviteurs furent suspectés en premier. Mais comment savoir lequel était fautif ? Nous imaginâmes ce procédé : le serviteur honnête voulant se rafraîchir serait sain, tandis que le fautif connaîtrait une mort lente. Le voleur, sa maîtresse, fut rapidement démasqué. Son corps empalé demeura exposé sur les remparts pendant des jours et plus aucun objet ne fut jamais dérobé.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Escalier pour le billot

D'après une idée de : Greg Fisher

Le couloir s'interrompt par une volée de marches abaissant le niveau de deux mètres. Quelques pas et une nouvelle volée de marches, identiques, ramènent le couloir au niveau de départ. Un caprice architectural certainement souhaité par le maître des lieux. Dans quel but ?

Pour mieux découper les gêneurs, corne de bouc ! Car à la moitié de chacun des deux escaliers, une marche dissimule une plaque de pression ***(1)***. Le premier pas sur une de ces marches active le mécanisme du piège ***(2)***. Cependant, rien ne se passe jusqu'au troisième pas sur l'une ou l'autre des marches. Ainsi, deux pas sur la marche piégée de l'escalier qui descend et un pas sur celui qui monte déclenchent l'effet tout autant que trois pas sur la marche piégée du même escalier. Aussitôt le pied ôté de la marche après le troisième pas, deux lames d'acier sortent du mur à 1,50 m de hauteur par rapport au niveau le plus bas du sol. Elles se rejoignent au centre de la déclivité, tranchant tout sur leur passage, tout spécialement les membres inférieurs des aventuriers ***(3)***.

Vous comprenez le principe ? Prenons un exemple : trois futurs culs-de-jatte en file indienne. Le leader arrivé au bas du couloir sera découpé au niveau des hanches (empaillé et déguisé en clown, il pourra toujours servir dans une boite surprise), le deuxième y perdra ses genoux, et enfin le troisième ayant déclenché l'éjection des lames les recevra au niveau des chevilles. S'ils ne sont que deux, le piège sera déclenché par le premier aventurier alors qu'il remonte le deuxième escalier : ses chevilles y passeront, tandis que son camarade deviendra subitement plus réceptif aux blagues sur les hobbits… Il est évident que ces explications ne sont valables que si aucune autre personne n'est passée avant le groupe.

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(1)*** plaque de pression
Dissimulation :	***(1)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1,2)*** vue ou intelligence ; ***(3)*** dextérité
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	tranchant

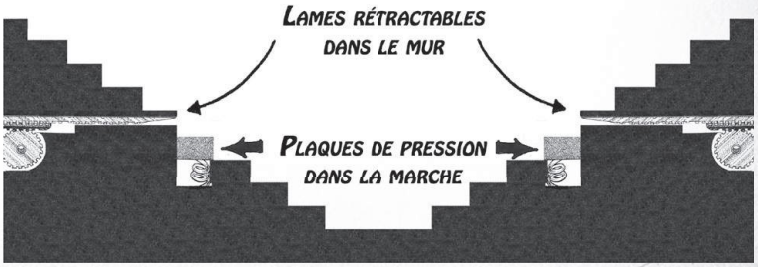
L'avis de Grimtooth

Les donjons sont le lieu de toutes les loufoqueries créatives et, il faut l'avouer, inutiles. Cette déclivité est pourtant une authentique mise en garde. Il y en a d'autres. Comme nos serviteurs ont tendance à jouer avec ce piège, il se peut qu'un gobelin fraîchement décapité enjolive un des escaliers. Plus probablement, ce sont les traînées brunâtres le long des murs, au niveau de l'interstice d'où sortent les lames, qui devraient éveiller des soupçons ***(4)***. Ces tâches sur les pierres poreuses sont difficiles à faire partir.

Ce traquenard existe dans une version moins sanglante. Nous remplaçons les lames par des battoirs en bois servant à assommer les intrus. Les battoirs sont positionnés à divers niveaux de façon à heurter le crâne d'un humain où qu'il se tienne dans cette partie du couloir (partie haute, partie basse, ou escalier). La lointaine Orient est friande de tels dispositifs, l'omniprésence du bois dans les habitations permettant de dissimuler aisément les battoirs.

Résumé
(1) Détecter la plaque de pression
(2) Détecter l'activation du mécanisme (bruits)
(3) Éviter les lames, sinon dégâts
(4) Détecter les lames

T&T
(1) MEP de l'INT au N2 ou de la CH au N3. Quand un personnage arrive au niveau de la plaque de pression, il ne la déclenche pas si le joueur amène un 6 sur 1D6. ***(2)*** MEP de l'INT au N3. ***(3)*** MEP de la VIT ou de la CH au N3, sinon 5D6 PDD. ***(4)*** MEP de l'INT au N3.



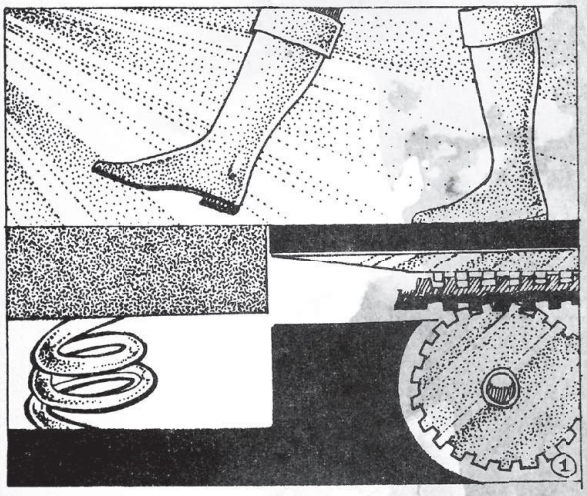
Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

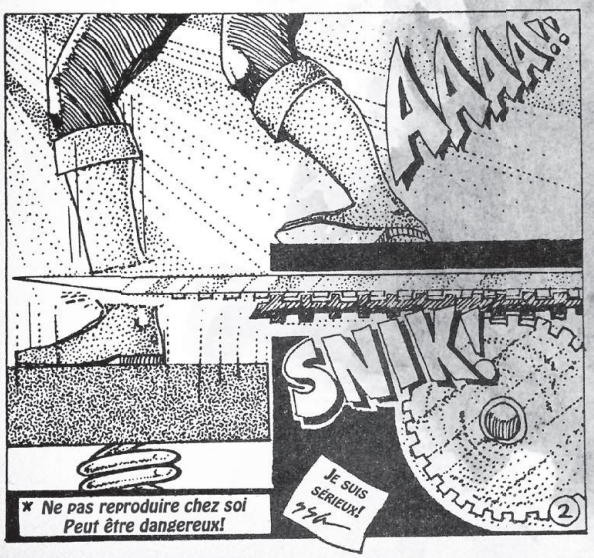
Frissons d'Achille

D'après une idée de : Andrew Bander

L'escalier que descendent les aventuriers débouche dans un hall poussiéreux. De larges dalles recouvrent le sol sur toute sa longueur. Des braseros sont disposés tout le long du passage, au pied de statues monumentales. Il ne reste plus que la dernière marche à descendre.

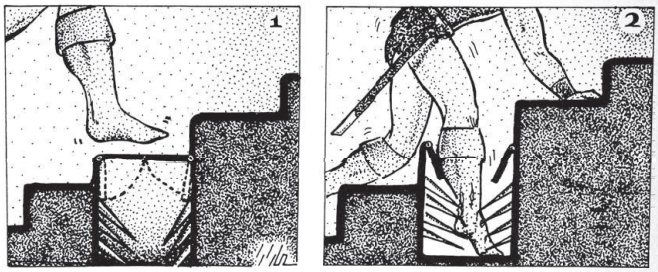
L'illustration explique assez bien le mécanisme de cette chausse-trappe. En s'enfonçant dans le sol, la dalle ***(1)*** sur laquelle vient de marcher l'aventurier amène son tendon d'Achille au niveau de la lame ***(2)***. S'il n'a marché que partiellement sur la dalle, il en est quitte pour une bonne entorse et des doigts de pied tranchés. Il pourra toujours s'inscrire dans la catégorie lépreux pour les courses à pied.




AAAA

Marche piégée

D'après une idée de : Mark O'Green et Edward Schoonover



Une simple marche, rien de plus banal n'est-ce pas ?

Mais alors que le fanfaron pose le pied dessus ***(1)***, la fausse marche se dérobe. Le pied du maladroit passe alors au travers pour se retrouver coincé par des pointes acérées au fond d'une cavité. Tandis que la descente du pied ne cause que des légères attritions, le chemin inverse s'annonce tout autre, en particulier si l'aventurier est pressé de le retirer ***(2)***.

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(1)*** pression
Dissimulation :	***(1)*** marche
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue, réflexe ; ***(2)*** agilité
Désamorçage :	***(1)*** dextérité
Réamorçage :	***(1)*** automatique (quand le pied est retiré)
Type de dommages :	blessure

L'avis de Grimtooth

Les conséquences de ce piège seront retentissantes dans une situation stressante : lieu fréquenté par des monstres errants, pièce en flammes ou se remplissant rapidement d'eau, *etc*. Nous proposons plusieurs solutions dans la partie *Pièges de salle*. L'aventurier aura alors bien d'autres soucis en tête que la douleur occasionnée par son pied retiré trop brutalement. Ce mécanisme peut aussi être utilisé comme diversion. Qui penserait qu'il y a un piège bien plus mortel en haut de l'escalier alors que les idiots viennent de passer d'interminables minutes à sauver le pied de leur camarade ?

Résumé
(1) Détecter la fausse marche
(2) Retirer son pied

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. ***(2)*** MEP de la CH au N2 pour éviter la marche, sinon 1D6 PDD si le pied est retiré lentement ou 3D6 PDD + handicap moteur si retiré trop vite.

Mémorial de Greystoke

D'après une idée de : Brandon Corey

Le couloir est interrompu par un large gouffre dont les profondeurs laissent entrevoir quelque chose de déplaisant (monstres tentaculaires, liquides nauséabonds…). Il semble infranchissable, quoiqu'une observation minutieuse révèle un anneau fixé à un bloc au plafond, environ à la moitié de la fosse ***(1)****. Avec un peu de chance, le moins malhabile devrait pouvoir y accrocher son grappin* ***(2)****.*

Réussi ? Bravo, c'est tout ce que nous espérions ! Nous n'avions pas équipé la poulie d'un anneau énorme pour rien. Car en réalité l'anneau n'est pas attaché au plafond, mais à un système de poulies et de cordes qui se déroulent dès qu'un certain poids est exercé (nous suggérons 70 kg, la sensibilité des poulies étant réglable pour permettre à vos gobelins de franchir le gouffre sans encombre). Cela a pour conséquence d'altérer la trajectoire de notre chimpanzé qui, au lieu d'atteindre l'autre bord tranquillement, vient s'aplatir contre la paroi ***(3)***. Une batterie d'arbalètes parfait le dispositif, décochant des carreaux dans la trajectoire de l'aventurier ***(4)*** lorsqu'une certaine tension est appliquée sur les poulies (idem, 70 kg).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'avis de Grimtooth

Face à cet obstacle, les Tarzans risquent de paniquer, en particulier s'ils sont poursuivis. C'est dans une telle situation de stress que ce piège est pertinent, car un simple coup d'œil ne permet pas de détecter le lien entre l'anneau et le système de poulie *(5)*, ni la présence des arbalètes *(6)*. Dans la panique, ils devraient donc être prêts à tout tenter. Vous pouvez positionner une corde déjà en place dans l'anneau (n'oublions pas que nos serviteurs gobelins s'affairent ici, et qu'il est nécessaire pour eux de franchir ce gouffre). Cette solution permet de tester la corde avant, ce qui pourrait bien leur sauver la vie. Si la corde pend au milieu ou de l'autre côté de la fosse, il faudra avant tout la récupérer *(7)*). Mais le résultat reste le même : le fond de la fosse ! Ce dernier peut n'être qu'une étape vers une autre partie du donjon ou vers l'extérieur (par exemple, un rivière souterraine se déversant dans un lac où une pieuvre géante les attend impatiemment).

Résumé
(1) Détecter l'anneau
(2) Accrocher son grappin
(3) Dégâts de l'impact/Conserver sa prise
(4) Dégats des carreaux
(5) Détecter le système de poulie
(6) Détecter les arbalètes
(7) Attraper la corde

T&T
(1) MEP de l'INT au N1. *(2)* MEP de la DEX au N3. *(3)* 3D6 PDD ; MEP de la FOR au N3 pour conserver sa prise. *(4)* 4D6 PDD. *(5,6)* MEP de l'INT au N2 au minimum, plus s'ils sont pressés. *(7)* Sauter pour attraper la corde : MEP de la FOR et de la DEX au N1 ; attraper la corde avec un grappin : MEP de la DEX au N2.

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT, DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	*(3,5)* traction sur l'anneau
Dissimulation :	*(3)* plafond ; *(5)* sol
Compétence pour éviter le piège :	*(3,5)* vue
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	*(3)* automatique (système de rembobinage immédiat) ; *(5)* automatique (chargeur de 10 carreaux)
Type de dommages :	*(3)* contusion ; *(5)* blessure

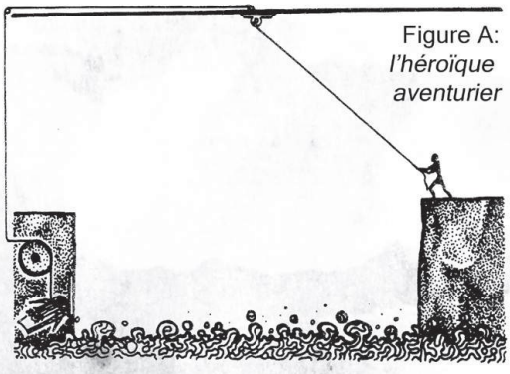


Figure A:
l'héroïque aventurier

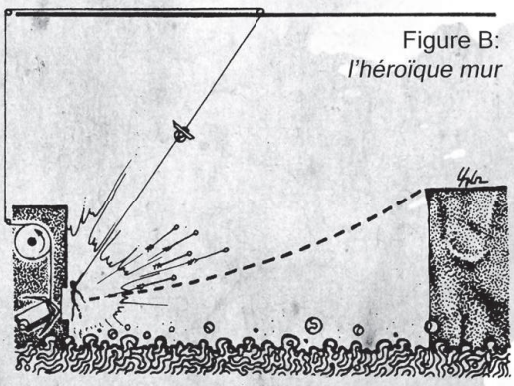


Figure B:
l'héroïque mur

Miroir, miroir, et la chute

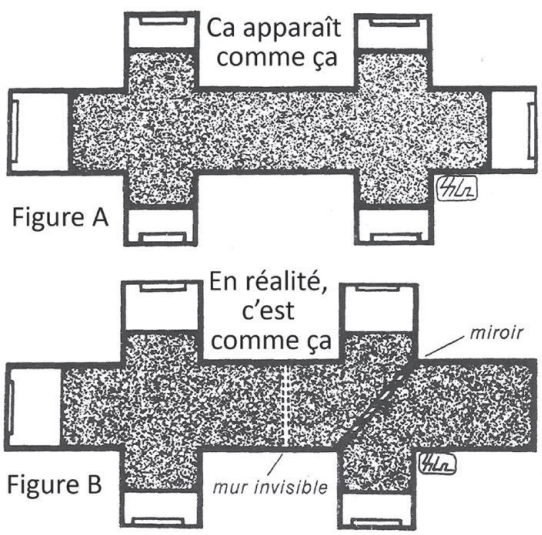
D'après une idée de : Maughn Matsuoka

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT, DT, ST
Fonctionnement :	*(2,3)* naturel ; *(4)* magique ; *(6)* mécanique
Déclencheur :	N.A.
Dissimulation :	*(2,3)* sol ; *(4,6)* cloison
Compétence pour éviter le piège :	*(2,3)* vue, dextérité ; *(4)* intelligence ; *(6)* intelligence, vue
Désamorçage :	*(4)* intelligence ; *(6)* force
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	brûlure

La porte que viennent de franchir les fureteurs s'ouvre sur un couloir dont la seule sortie visible se situe à une vingtaine de mètres. La chaleur est insupportable ***(1)*** *et le sol entier semble couvert d'or en fusion* ***(2)****. Ce piège fut la dernière commande d'un ami pharaon, et nous suggérons une version moins onéreuse avec de l'acide sulfurique pur, inodore, et incolore* ***(3)****. Dans les deux cas, il leur faudra trouver un moyen de survoler le sol mortel.*

Ce piège utilise un ingénieux jeu de miroirs pour leurrer les crétins. Situé à la moitié du goulet, un mur de force invisible *(4)* empêche leur progression et assure une protection au miroir positionné quelques mètres plus loin. Ce miroir interrompt diagonalement le couloir et reflète l'aile gauche de la pièce, laissant croire à une continuité du passage principal. Au-delà du miroir, le vrai couloir

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



continue encore sur 4-5m. Cette astuce vise les magiciens qui, pensant que le seul danger du couloir est le sol, vont être tentés de voler par-dessus – gare au choc contre le mur ***(5)*** – ou de se téléporter au niveau de l'autre porte, auquel cas le groupe le verra disparaître puis l'entendra pousser un hurlement au moment de l'atterrissage.

L'avis de Grimtooth

Une fois le mur franchi et le miroir brisé, vous pouvez surprendre les survivants avec quelques gardes alertés par les bruits. Plusieurs entrées des artistes sont possibles, la plus intéressante étant à l'arrière du miroir détruit.

Mais avant cela, plusieurs indices encouragent la méfiance. Tout d'abord, la texture du sol interdit au miroir d'être à son contact et une observation attentive permet de voir un espace entre les deux ***(6)***. La luminosité de l'or en fusion rend néanmoins la détection difficile.
Des plaques de métal chauffées maintiennent le sol à une température suffisante pour permettre la fusion de l'or. Ce dernier attisant les convoitises, les rapiats ne manqueront pas d'essayer de trouver un moyen de le récupérer. Il leur faut donc le refroidir ! Afin de les amener vers la zone que vous désirez, un des gardes peut monnayer sa grâce en échange d'informations sur l'emplacement de la chaufferie, ou, du moins, ce que les aventuriers penseront l'être…

Résumé
(1) Malus aux actions physiques
(2) Dégâts de l'or en fusion
(3) Dégâts de l'acide
(4) Détecter la magie du mur de force/Résistance
(5) Dégâts de l'impact
(6) Détecter la présence du miroir

T&T
(1) Malus de un N à toutes les MEP d'attributs physiques et bonus de combat divisé par 2. ***(2)*** 12D6 PDD en cas d'immersion, puis 6D6 PDD par TC pendant 3 TC après en être sorti. ***(3)*** 6D6 PDD par TC pour les objets en contact. ***(4)*** *Conjuration* de N8 pour dissiper le *Mur invisible* (N7). ***(5)*** 3D6 PDD. ***(6)*** MEP de l'INT au N5.

Où est le bouton-stop ?

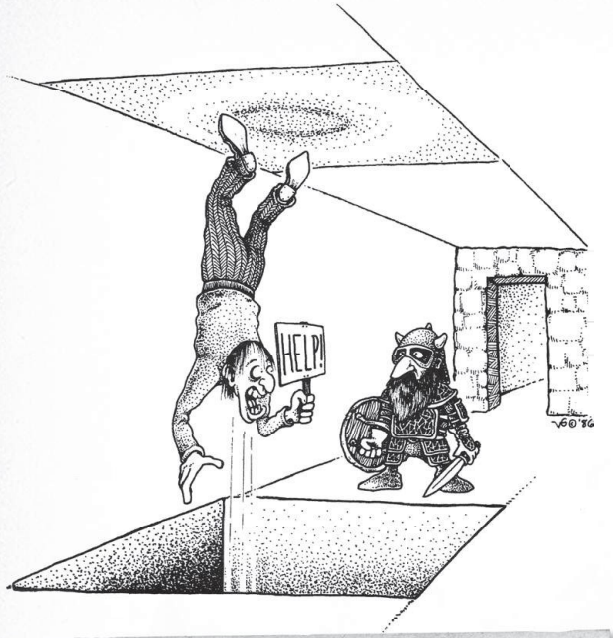
D'après une idée de : Brent Halverson

Le large couloir se termine en cul-de-sac. À peine engagé, l'éclaireur aperçoit une porte secrète, fort mal dissimulée dans le mur du fond. Décidément, les architectes des donjons ne sont plus ce qu'ils étaient…

Ou plutôt, ils sont devenus extrêmement retors, allant jusqu'à créer de faux passages secrets pour attiser la curiosité. Quelques mètres avant d'arriver au passage secret, une plaque de pression ***(1)*** déclenche l'ouverture d'une trappe ***(2)***. Classique… sauf qu'au fond de la fosse se trouve une zone de téléportation qui transporte l'aventurier au niveau du plafond, juste au-dessus de la trappe. La nouvelle chute le précipite dans la fosse où il emprunte à nouveau le téléporteur… Vous saisissez l'idée. Comme l'aventurier ne touche aucune surface, sa chute libre s'accélère au fur et à mesure jusqu'à une vitesse maximale (autour des 150 km/h).

Amusant, mais pas très dangereux si l'on en reste là puisque l'un de ses compagnons peut l'aider à sortir de la boucle ***(3)***. Offrez-lui plutôt une alternative empoisonnée : après trois boucles, un panneau latéral s'ouvre dans la fosse (visible et accessible pour lui seul), sur lequel il y a quatre boutons. Curieux comme un singe, il appuiera tôt ou tard sur l'un ou l'autre, même si ses compagnons veulent l'aider. Le premier bouton lance un sort qui ralentit la chute progressivement et la stoppe au niveau du plancher. Ouf ! Le deuxième interrompt le téléporteur deux secondes après, permettant une dernière boucle avant un impact final ***(4)***. Ouch ! Le bouton numéro 3 fait émerger des piques du fond de la fosse… tandis que la zone de téléportation continue à fonctionner ***(5)***. Je vous laisse imaginer son état au bout de quelques chutes. Ouille ! Enfin, le quatrième bouton déclenche la sortie d'une grille de filins recouverts de poudre de diamant ***(6)***. Mortel à coup sûr. Oups !

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



L'avis de Grimtooth

Vous vous demandez pourquoi installer un dispositif aussi complexe pour tuer un importun. Certains maîtres de donjon sont des esthètes et pour eux, rien n'est plus beau que la souffrance d'un aventurier. Je suis assez d'accord. Le Seigneur Dunglas Houme, un grand ami de mon ancêtre, lui avait commandé ce piège afin de disposer des intrus à volonté. À la place de la porte secrète, se trouvait un miroir sans tain au travers duquel il pouvait observer le couloir. Le déclenchement et le contrôle de la trappe se faisait depuis la série de boutons, ici disposés sur son bureau. Il aimait particulièrement à laisser son invité en lévitation pendant des jours grâce au premier bouton, alternant avec le second et le troisième bouton pour « lui donner des couleurs ». Sur la version actuelle, d'autres fonctionnalités sont offertes : inversion de la gravité (gare au plafond), sort d'agrandissement (bloquant le crétin dans la fosse au troisième passage), ou bien de rétrécissement (ses compagnons ont intérêt à se dépêcher, car il se réduit à chaque passage), *etc.*

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT, ST
Fonctionnement :	mécanique, magique
Déclencheur :	***(1)*** dalle de pression
Dissimulation :	***(1)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence ou vue ; ***(2)*** dextérité
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	manuel
Type de dommages :	chute, perforation

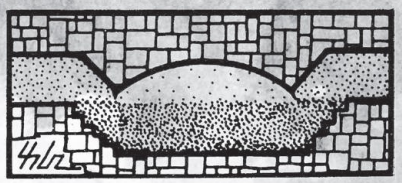
Résumé
(1) Détecter la trappe
(2) Éviter la trappe
(3) Tirer l'aventurier hors de la trappe sans tomber
(4) Dégâts
(5) Dégâts
(6) Dégâts

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N2. ***(2)*** MEP de la VIT au N5. ***(3)*** MEP de la VIT au N2. ***(4)*** 2D6 PDD. ***(5)*** 4D6 PDD. ***(6)*** Mort assurée si le personnage ne porte pas un harnois offrant au moins 10 points d'armure.
Si l'effet est aléatoire ou si le personnage pousse un bouton au hasard, MEP de la CH : loupé = bouton 4 ; réussi N1 = bouton 3 ; réussi N2 = bouton 2 ; réussi N3 ou plus = bouton 1.

Le passage à gaz

D'après une idée de : Scot Rhoads

Un donjon souterrain requiert un réseau de galeries desservant l'ensemble des pièces et impliquant croisements et tunnels superposés. Que de place perdue ! Heureusement, nous sommes là pour remplir un peu cet espace tarabiscoté difficilement exploitable. Et sans coût supplémentaire ! Utilisez les sections rabaissées de ces galeries et remplissez-les de dioxyde de carbone. Simple, non ?



Pour remplir l'espace, nos techniciens disposent de diverses cultures émettant du CO_2 (bactéries, fongus, et autres protozoaires). Les complexes volcaniques, avec leurs poches naturelles de CO_2, sont propices à ce type de piège.

L'avis de Grimtooth

Ce piège d'obstruction est avant tout conçu pour éteindre les torches et, pourquoi pas, tuer les écervelés insouciants ***(1)***. Une torche diminuant d'intensité ou qui s'éteint devrait suggérer que l'air manque d'oxygène. Toutefois, si l'esprit de Charles

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Manson vous anime, poussez-les à rester dans la zone par la présence d'un faux passage secret, d'un boyau qui se termine en cul-de-sac, ou d'un filon d'or ou de pierres précieuses (ne jamais sous-estimer le pouvoir de l'avarice). Ou remplacez le CO2 par de l'hydrogène ou du gaz naturel accumulé au-dessus. Les conséquences seront… explosives ***(2)***.

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	N.A.
Dissimulation :	air ambiant
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	asphyxie

Résumé
(1) Temps nécessaire pour tomber inconscient
(2) Dégâts de l'explosion.

T&T
(1) 1er TC d'exposition au CO2 : perte de conscience si MEP de la CONS au N2 ratée. 2e TC : perte de conscience automatique. 3e TC : arrêt respiratoire. ***(2)*** 5D6 PDD pour chaque personnage dans la zone.

Passez après moi

D'après une idée de : Brannon Moore

Le groupe d'ahuris arrive à une section du couloir coupée en deux par une fosse contenant de l'huile bouillante (ou tout autre liquide faisant suffisamment mal : acide, lave, ou plus vicieux, de l'eau contenant un poison de contact agissant à long terme). Au-delà de la fosse, le couloir monte à 60° sur une dizaine de mètres avant de redevenir plat. Les cinq premiers mètres de la pente sont formés de gros cylindres ressemblants à des rouleaux à pâtisserie géants. Après le franchissement de la fosse ***(1)****, le premier acrobate se rend compte que les rouleaux sont bloqués, et qu'il suffit d'un peu de prudence pour atteindre le haut de la pente sans encombre* ***(2)****. Arrivé au sommet, il y a des chances qu'il encourage ses acolytes à le rejoindre.*

Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il vient de marcher sur une plaque à pression dissimulée sur le premier mètre du palier ***(3)***. Ce faisant, il a débloqué les rouleaux ***(4)***. Le prochain à passer risque d'avoir une drôle de surprise et de finir son escalade à barboter au fond de la fosse ***(5)***. Si celui-ci était encordé, ses compagnons sont précipités avec lui ***(6)***. Un matériel adéquat (piolet et pitons) permet d'éviter cet agréable incident.
Pour bloquer les rouleaux, il suffit simplement de descendre de la dalle… Encore faut-il réagir assez vite.

L'avis de Grimtooth

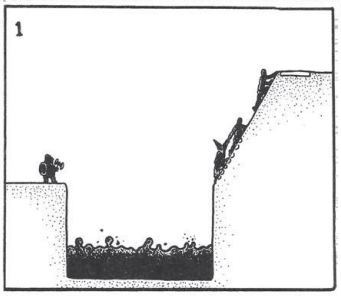
Comment un aventurier, imbécile comme il est, pourrait imaginer être en danger alors qu'il singe son compagnon qui vient de franchir la fosse sain et sauf ? Machiavélique ! Au cours des années, nous avons été sollicités pour développer de nombreuses variantes, de l'escalier qui se transforme en glissoire à l'écoulement d'huile sur la pente. La plus intéressante fut celle commandée par la guilde déchue des monte-en-l'air de La Mouette, pour leur camp d'entraînement (un village factice qui, paraît-il, existe encore et détiendrait d'inquiétants secrets sur les Grands de la capitale de Phoron). De nombreux toits du village possédaient un mécanisme permettant le décrochement d'une partie du toit (en lieu et place des rouleaux). Ce type de procédé est encore utilisé par certains riches marchands pour protéger leurs demeures (spécialement l'entrée des cheminées).

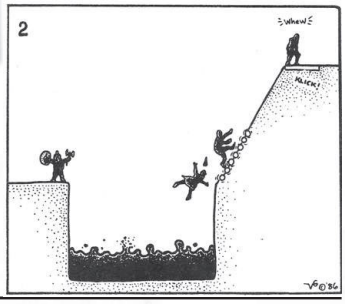
Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	DT, OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	*(4)* plaque de pression
Dissimulation :	*(3)* sol
Compétence pour éviter le piège :	*(3)* vue, intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique (quand l'aventurier descend de la dalle)
Type de dommages :	chute, brûlures

Résumé

(1) Franchir la fosse
(2) Escalader les rouleaux et la pente
(3) Détecter ou éviter la plaque de pression
(4) Entendre le mécanisme se débloquer
(5) Se retenir, sinon dégâts
(6) Retenir celui qui chute





T&T

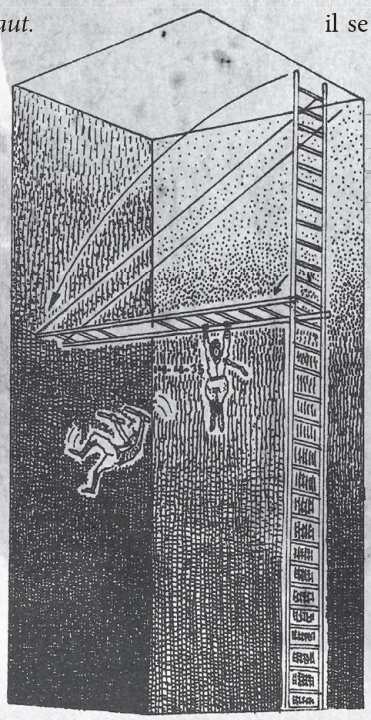
(1) MEP de la DEX au N2. *(2)* MEP de la DEX au N1. *(3)* MEP de l'INT au N2 pour la détecter ; MEP de la CH au N3 pour l'éviter. *(4)* MEP de l'INT au N4. *(5)* MEP de la DEX au N5, sinon 2D6 PDD par TC dans l'huile bouillante ou l'acide. *(6)* MEP de la DEX au N1 et de la FOR au N2.

Pendons les jambons !

D'après une idée de : Michael Stackpole

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	*(1)* barreau ou poids
Dissimulation :	*(1)* échelle
Compétence pour éviter le piège :	*(1,6)* vue ; *(2,4)* force ou agilité ; *(3)* réflexe ; *(5)* dextérité
Désamorçage :	*(1)* N.A.
Réamorçage :	*(1)* manuel (gobelin) ou automatique
Type de dommages :	chute

Après avoir quitté l'immense salle de réception par un couloir tout aussi majestueux, la clique de loustics se retrouve au pied d'un conduit vertical. Les énormes poulies et les rails sur les côtés laissent penser que cette cheminée devait servir en son temps d'ascenseur rudimentaire. Il n'en subsiste que l'échelle de secours qui grimpe le long de la paroi et débouche à la lumière une vingtaine de mètres plus haut. Elle est constituée de segments d'échelle emboîtés, d'environ trois mètres chacun. Les barreaux sont solides, sans aucune trace de rouille malgré l'âge de ces mines.



L'ascension se fait sans encombre jusqu'au milieu du troisième segment où un barreau piégé déclenche le piège *(1)*. Le segment d'échelle se détache et se bloque à la perpendiculaire *(2)*, retenu par deux câbles en acier reliant le haut du tronçon au mur. C'est maintenant que le spectacle commence ! Alors qu'ils permettent de grimper normalement à l'échelle, les barreaux de ce segment – à l'exception de celui où l'aventurier est pendu comme un jambon – sont prévus pour se détacher lorsqu'une pression est exercée dessus perpendiculairement. En d'autres termes, lorsque l'on s'en sert de barres horizontales. Le chimpanzé a intérêt à ne pas lâcher son barreau au moment où il se décidera à agripper celui d'à-côté *(3)*. Pour se sortir de ce mauvais pas, il suffit de se suspendre aux montants de l'échelle en ignorant simplement les barreaux *(4)*. Reste un second problème : franchir les trois mètres sans échelle. Le plus simple consiste à accrocher un grappin au tronçon d'échelle d'au-dessus et de s'y hisser *(5)*. L'autre solution passe par une inspection de l'échelle suspendue qui révèle un interrupteur au niveau de la fixation du câble *(6)*. Il entraîne le ré-enroulement des câbles qui repositionnent l'échelle. À mon avis, le prochain à monter sera assez bête pour, de nouveau, s'accrocher au barreau piégé…

L'avis de Grimtooth

Trouver de nos jours des gobelins

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

funambules pour aller remettre les barreaux en place n'est pas si évident. Notre agence locale pour l'emploi des hobbits nous a même refusé notre dernière offre d'emploi. Alors si vous désirez simplifier ce piège (et le rendre moins mortel), nous remplaçons le mécanisme de barreaux piégés par un simple mécanisme de balancier. Le segment d'échelle piégé est retenu par des taquets jusqu'à ce qu'un certain poids soit atteint. Ainsi, dès qu'un aventurier arrive à mi-hauteur, l'échelle – toujours retenue par les câbles – se décroche et se bloque à la perpendiculaire. Les câbles sont eux-mêmes reliés à des ressorts qui vont faire remonter l'échelle à sa place lorsqu'il n'y a plus de poids dessus. La résistance des taquets est réglable et peut permettre le passage de vos gobelins (et également de l'éclaireur du groupe, tandis que les guerriers en armure se retrouveront dans une posture moins enviable).

Résumé
(1) Détecter le barreau piégé
(2) Se retenir au barreau
(3) Tenir le barreau fixe en saisissant le prochain
(4) Se déplacer sur l'échelle
(5) Accrocher le grappin et franchir l'espace sans échelle
(6) Détecter l'interrupteur

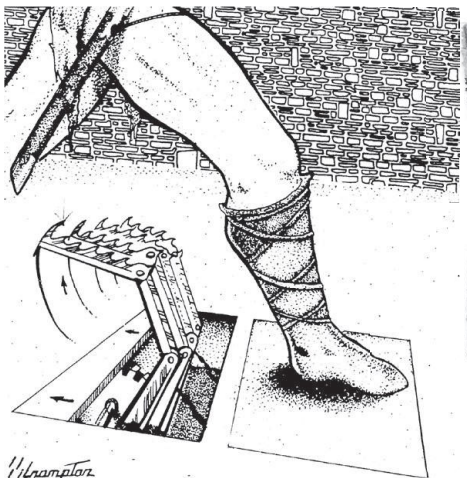
T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. *(2)* Lorsque l'échelle bascule, MEP de la DEX au N3 et MEP de la FOR au N2 pour se retenir ; sinon 5D6 PDD de chute. *(3)* MEP de la DEX au N3. *(4)* MEP de la FOR au N2 pour atteindre l'un des deux bouts. *(5)* MEP de la DEX au N2, puis MEP de la FOR au N1. *(6)* MEP de l'INT au N1.

Piège du premier pas

D'après une idée de : Lara Abrash

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	*(1)* plaque de pression
Dissimulation :	*(1)* sol
Compétence pour éviter le piège :	*(1)* vue ; *(2)* réflexe
Désamorçage :	*(2)* dextérité
Réamorçage :	*(2)* manuel
Type de dommages :	blessure

Le mécanisme de ce piège est aussi simple que dévastateur. Une dalle de pression *(1)* déclenche le coulissement de la dalle adjacente qui libère un râtelier de lames affûtées comme des rasoirs *(2)*. En basculant, ce dernier vient déchirer le mollet et le talon d'Achille de la canaille qui s'écroule dans un hurlement cher à nos petits cœurs sensibles. Et plus ils sont grands et encombrés d'équipement, plus ils tombent fort !



Résumé
(1) Détecter la plaque de pression
(2) Éviter les lames

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. *(2)* MEP de la VIT au N3, sinon 3D6 PDD + handicap moteur.

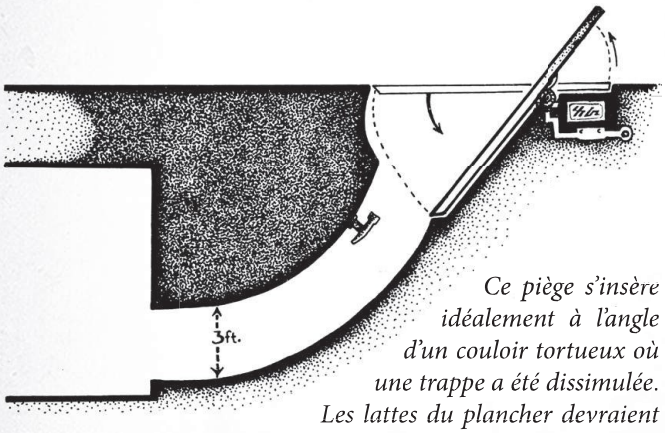
L'avis de Grimtooth

Les progrès de la médecine (potions de grands soins et autres souhaits) ont rendu les petits pièges bien moins handicapants qu'avant. Nous vous conseillons donc d'utiliser cette chausse-trappe pour ralentir la fuite des casse-pieds alors qu'ils n'ont que peu de temps pour se soigner. Ou bien de la positionner juste de l'autre côté d'une fosse : drôle de surprise à la réception (croisons les doigts pour une chute à la renverse directement dans la fosse). À coup sûr, les aventuriers regarderont à deux fois avant de sauter la prochaine fois…

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le piège à toboggan et marteau

D'après une idée de : Jason Lujan



*Ce piège s'insère idéalement à l'angle d'un couloir tortueux où une trappe a été dissimulée. Les lattes du plancher devraient rendre ses rebords presque invisibles **(1)**.*

La trappe fonctionne avec un système de pivot central. Lorsqu'il est dépassé, elle bascule à 45° pour se délester du poids mort se tenant dessus ***(2)***. Celui-ci est alors précipité dans une étroite canalisation recouverte d'aluminium (nous pouvons y adjoindre un écoulement d'huile pour la rendre plus glissante). Le toboggan mesure à peine la largeur d'un humain en armure et un marteau est fixé de manière à heurter le front des glisseurs ***(3)***. Les plus petits devraient pouvoir éviter de se cogner, mais ceux de taille humaine en seront quittes pour un sérieux mal de crâne au réveil…

Résumé
(1) Détecter la trappe
(2) Éviter la chute
(3) Dégâts du marteau

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT, ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	plaque à bascule
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ; ***(2)*** dextérité
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique (immédiat)
Type de dommages :	chute, contusion

L'avis de Grimtooth

Les groupes se déplacent presque toujours en file indienne et la trappe se déclenchera certainement sous celui qui ferme la marche (ceux à l'arrière faisant contrepoids jusque-là). En plaçant un système d'amortisseur et de mousses pour éviter tout bruit, vous pourrez faire disparaître l'un d'entre eux mystérieusement. Ce toboggan se révèle être une méthode rapide pour renvoyer les resquilleurs dans une zone qu'ils auraient délibérément évitée (enlevez dans ce cas le marteau). Pour la même raison, il peut être emprunté comme raccourci par les petites mains de votre donjon. Dès lors, vous pouvez les envisager comme appât : un gobelin nargue le groupe avant de sauter sur la trappe et de disparaître aussi sec. Nul doute qu'une ou deux têtes brûlées devraient se précipiter à sa poursuite… et avoir droit aux railleries des habitants du donjon lorsqu'ils se réveilleront en bien mauvaise posture.

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. ***(3)*** Pour les personnages de plus d'1 m 70 : MEP de la CH au N1 pour éviter le marteau. Sinon, autant de PDD que de points manquants pour réussir la MEP. Variante méchante : idem, mais la MEP passe au N3, sans restrictions selon la taille du PJ.

Piqué au vif

D'après une idée de : Rick Bourgeois

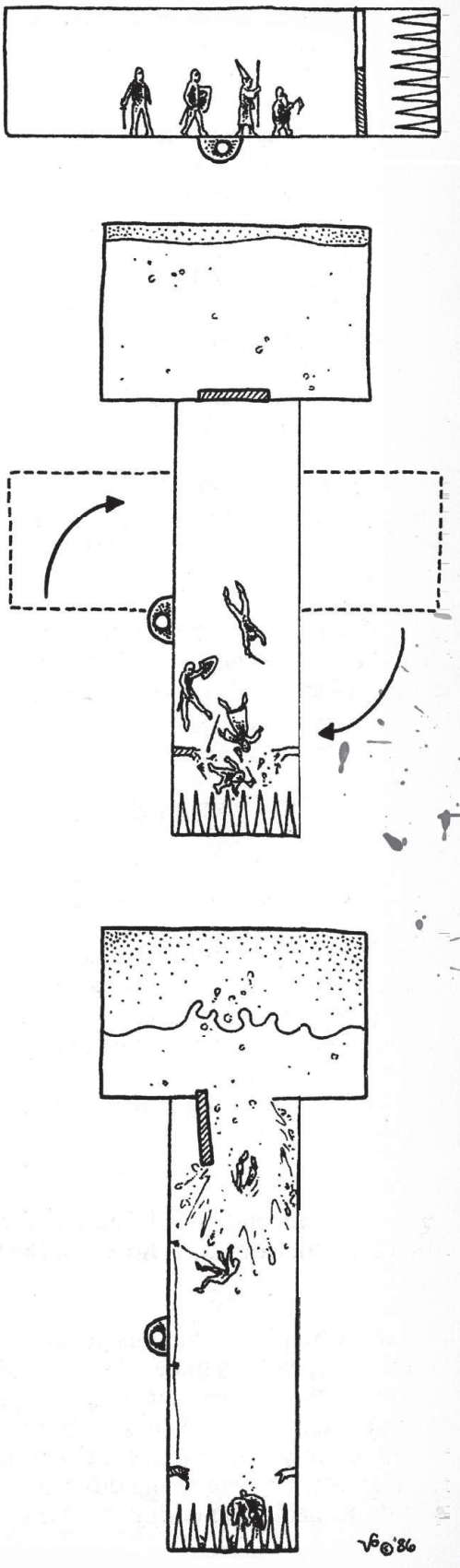
Un couloir banal se terminant par une porte banale. De quoi mettre en confiance les aventuriers pour franchir les dix mètres qui les séparent de la porte au fond du corridor.

Néanmoins, quand la majorité du groupe a franchi un point de pivot placé au centre du couloir, l'ensemble du couloir bascule, précipitant tout le groupe la tête la première vers la porte. S'agripper aux jointures des dalles ou planter un piton dans le

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(1)*** dépasser le pivot ; ***(5)*** ouvrir la porte
Dissimulation :	***(1)*** mur ; ***(5)*** porte
Compétence pour éviter le piège :	***(1,5)*** réflexe ou dextérité ; ***(2)*** vue ou intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique (contrepoids au bout de 2 h) ou manuel (grosse créature)
Type de dommages :	chute, perforation, brûlure

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

sol avant la chute demande des réflexes hors du commun ***(1)***. Et malheureusement pour eux, la porte n'est qu'un dessin sur une toile tendue en travers du couloir ***(2)***, et qui dissimule un mur de pointes réceptionnant leur chute ***(3)***. Vous pensez qu'on en a fini avec eux ? Nenni-da ! Le couloir maintenant bloqué en position verticale révèle une porte au plafond, qui débouche sur une partie du donjon autrement inaccessible. Les aventuriers ayant survécu à la chute (coriaces ces bestioles) peuvent escalader la paroi pour rejoindre la porte ***(4)***. Désastre ! Celle-ci s'ouvre sur une salle remplie d'eau qui déferle sur les hommes-araignées et les précipite à nouveau sur les piques ***(5)***. Abusons des bonnes choses : histoire de corriger les petits malins qui se seraient assurés au mur, l'eau peut contenir un acide faible (pour ne pas endommager les piques) ***(6)***.



L'avis de Grimtooth

Les couloirs mobiles sont des mécanismes éprouvés et, dans celui-ci, il y a de fortes chances que les aventuriers trop curieux se lient d'amitié deux fois avec les piques. Bien que la version originale contienne de l'alcool à brûler assorti d'un système de mise à feu avec des silex (le piège était installé dans l'antre de géants aimant la fondue), nous avons opté pour de l'eau. Gâcher autant d'alcool était bien triste ! Mais surtout, un système de conduites d'eau permet le remplissage automatisé d'un contrepoids qui ramène le couloir en position horizontale au bout de quelques heures, puis qui se dévide dans la salle. Sans cela, le piège nécessite une créature de grande taille (troll, géant, ogre…) pour être réamorcé.
Même s'il est très mortel, il présente des défauts importants. En premier lieu, les jointures à l'entrée du couloir sont très compliquées à dissimuler. Plus embêtant, l'essieu a tendance à rouiller, ce qui ralentit le basculement du couloir. Le poids de celui-ci finit également par tordre cet axe, ce qui bloque le couloir à 45°. Nos techniciens peuvent le débloquer, mais étant donné le coût d'une telle intervention, nous la facturons.

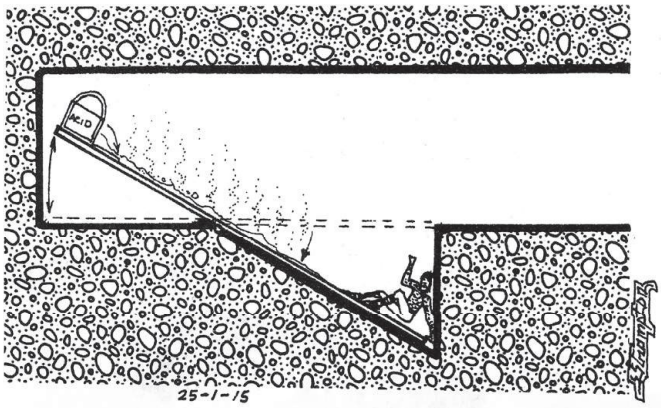
Résumé
(1) Se retenir aux joints des dalles
(2) Détecter la fausse porte
(3) Dégâts des piques
(4) Escalader la paroi
(5) Se retenir ou dégâts des piques
(6) Dégâts

T&T
(1) MEP de la VIT au N4. ***(2)*** MEP de l'INT ou de la CH au N3 (sauf si le couloir est rempli de fumée ou d'une brume magique, ce qui rendrait le piège indécelable). ***(3)*** Le personnage de tête subit 5D6 PDD, le suivant 4D6, *etc.* ***(4)*** MEP de la DEX au N2 si matériel adéquat, sinon au N5 ; en cas de nouvelle chute, la CH est déduite des PDD. ***(5)*** MEP de la FOR au N3. ***(6)*** 1D6 PDD par TC ; si l'alcool est utilisé à la place : 1D6 PDD.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Pluies acides

D'après une idée de : Brian Hammond



Après leurs longues et douloureuses errances dans les corridors inhospitaliers, il est facile d'imaginer la soudaine alacrité qui anime les aventuriers à la vue de ce fabuleux coffre. Les guettant du fond du cul-de-sac, il se tient là, fier reliquat de la gloire passée des lieux. Malgré la quinzaine de mètre qui le sépare des trublions, ses dorures et ses pierres précieuses miroitent vivement. Plus qu'une dizaine de mètres. Jamais un coffre n'a paru si engageant. Ah… s'ils savaient de quoi il est rempli…

Avant de découvrir son contenu, ils vont se heurter à un sol quelque peu mutin. En effet, tandis que les cinq derniers mètres du corridor – où se trouve le coffre – reposent sur une surface dure, les cinq mètres précédents reposent eux… sur du vide ***(1)***. Après deux trois pas sur la partie dans le vide (poids minimal de 40 kg), le sol bascule dans la fosse en entraînant l'aventurier ***(2)***. Un mécanisme si lourd pour faire une simple bosse sur le crâne allez-vous me dire ? Hum… n'oubliez pas qu'un aventurier étourdi est bien moins vif ! « Mais encore ? » Le faux coffre est fixé au sol par une charnière qui lui permet de basculer vers l'avant lorsque le sol s'enfonce. Il libère alors son contenu (tel que de l'acide) qui s'écoule le long de la pente vers sa victime hébétée ***(3)***. Brûlant !
Petit détail : ces dix derniers mètres sont faits d'un dallage plus récent. Ainsi, en plaçant ce cul-de-sac à proximité d'une zone en rénovation, les aventuriers penseront que le coffre a été entreposé là « en attendant la fin des travaux à côté », ce qui apaisera leurs craintes.

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique, chimique
Déclencheur :	***(1)*** sol en équilibre
Dissimulation :	***(1)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ; ***(2)*** agilité, réflexe ; ***(3)*** agilité
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	***(1)*** automatique (contre-poids) ; ***(3)*** manuel (gobelins)
Type de dommages :	chimique, acide

Résumé
(1) Détecter le sol en équilibre
(2) Éviter la chute
(3) Sortir de la fosse, sinon dégâts

L'avis de Grimtooth

Plutôt que d'ignorer ces fichues pluies acides sinistrant le nord de la Terre des Trolls, cause de bien des disparitions prématurées parmi nos amis gobelins, nous avons choisi de les introduire dans votre donjon afin de montrer aux aventuriers le résultat de leur mode de vie sur notre nature fragile. Si vous n'êtes pas sensibles à notre cause, libre à vous de modifier le contenu. Nous recommandons toutefois une substance qui n'endommage pas vos infrastructures. La chaux vive peut être intéressante, car, sans réel danger seule, elle devient très corrosive en contact avec de l'eau. Dans ce cas, approchez le coffre pour que la chaux soit projetée sur l'aventurier et placez l'entrée du corridor derrière une chute d'eau (ou n'ouvrez votre donjon que les jours de pluie). Heureux d'être indemne après cet épisode, il oubliera certainement de bien se nettoyer avant de ressortir.

T&T
(1) MEP de la CH ou de l'INT au N2. ***(2)*** Sauter en arrière : MEP de la VIT au N2, sinon chute : 1D6 PDD. ***(3)*** MEP de la VIT au N5, sinon 1D6 PDD (acide) et autant de points de malus aux armes et armures.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le pont le vice

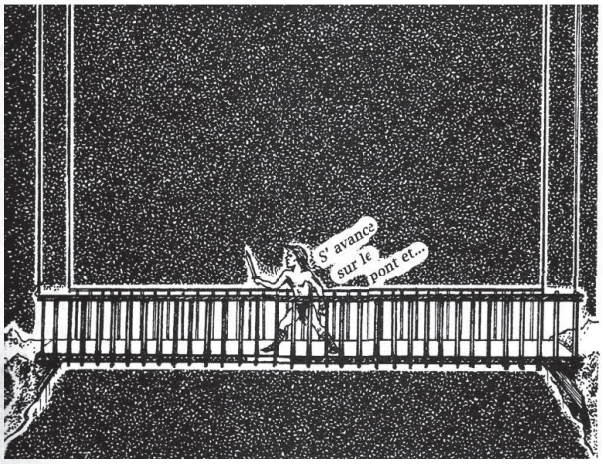
D'après une idée de : Charles Mollenhauer

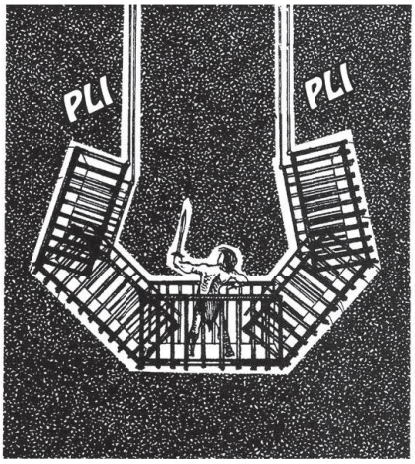
Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(1)*** dalle
Dissimulation :	***(1)*** pont
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue
Désamorçage :	***(1)*** intelligence ou dextérité
Réamorçage :	***(2)*** manuel (variable)
Type de dommages :	N.A.

Un gouffre insondable rompt la monotonie des tunnels froids et humides. Taillée dans la roche, une corniche étroite longe la crevasse et mène à un large pont métallique suspendu au plafond par des câbles. Ce pont semble être le seul moyen de franchir aisément et en tout sécurité le précipice.

Traverser, oui ; en toute sécurité, c'est moins sûr. Arrivés à mi-chemin, une plaque piégée ***(1)*** provoque le repliement des bords du pont vers son milieu. En quelques secondes, les abrutis trop confiants se retrouvent emprisonnés dans une cage. Débloquer la cage ou réamorcer le mécanisme va leur demander plus que de l'adresse ***(2)***. Si par bonheur un des aventuriers venait de s'engager sur le pont au moment où son comparse déclenche le mécanisme, il aura l'occasion de jouer à l'homme-canon ***(3)*** pour finir son envolée dans la cage, ou une vingtaine de mètres plus bas…

Résumé
(1) Détecter la plaque/Désamorcer le mécanisme
(2) Débloquer la cage en force/Réamorcer le mécanisme
(3) Éviter la projection, sinon dégâts





L'avis de Grimtooth

Plus besoin de courir après les fuyards ou bien de surprotéger vos donjons. Un tel pont placé à l'entrée ou à la sortie du complexe et tous vos soucis s'envolent. Une fois la bourriche remplie, vous n'aurez plus qu'à venir ramasser les mollusques frais. Évidemment, vous pouvez les laisser pendus bêtement au-dessus du gouffre (sauna gratuit si le pont enjambe une rivière de lave) ou bien faire descendre la cage vers le fond du gouffre. Je suis persuadé que vous trouverez dans les deux cas de quoi les occuper (quelques guêpes à proximité devraient suffire à vous divertir).

T&T

(1) MEP de la CH ou de l'INT au N2. ***(2)*** La « cage » peut être facile à casser (avec une petite arme genre couteau, vu l'espace restreint) si le pont est en bois (25 PDD), moins s'il est en fer (100 PDD). ***(3)*** MEP de la DEX au N2 pour sauter en arrière à temps, sinon 2D6 PDD s'il atterrit sur le pont (MEP de la DEX réussie au N1 seulement), 5D6 s'il tombe dans la crevasse.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Prise de sang

D'après une idée de : Dr Paul Ronkas

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(4)*** chute
Dissimulation :	***(1)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ou intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	manuel (enlèvement du corps vidé)
Type de dommages :	***(3)*** chute ; ***(4)*** exsanguination

Le laboratoire du sorcier dément se trouve à l'autre bout de cet étrange couloir. Étrange ? Sur des étagères tout le long du corridor sont disposés des dizaines de bocaux contenant diverses pièces anatomiques humaines (ou non), ainsi que de nombreux accessoires dont il vaut mieux ignorer l'utilité…

Cette « décoration » outrancière sert à attirer l'attention des va-nu-pieds sur autre chose que la fosse au milieu du couloir, recouverte simplement par une illusion ou un fin papier imitant le dallage ***(1)***. Si un aventurier tombe à l'intérieur, une épaisse plaque de métal scelle hermétiquement la fosse dès qu'il heurte le fond ***(2)***. Ce dernier est tapissé de milliers de fines aiguilles sur lesquelles il vient se planter ***(3)***.
Une fois la fosse refermée, un énorme piston s'abaisse sous le fond de la fosse (qui lui reste en place), générant une aspiration de plus en plus intense au travers des aiguilles. Alors que la succion augmente, la victime voit son sang aspiré au travers des aiguilles ***(4)***. Le nombre d'aiguilles et la pression créée par le piston empêchent tout mouvement du patient en cours de traitement.
À l'évidence, les petites aiguilles ont peu de chance face à une épaisse armure (ou tout objet suffisamment épais servant à se réceptionner comme un bouclier ou un sac à dos ***(5)***). Par contre, l'épaisse armure aura moins de chance face à la grosse bête qui vient nettoyer les lieux pour son maître une fois le sang récolté, et qui a horreur de voir sa nourriture résister. Si vous voulez éviter que les aiguilles se brisent lors de l'impact, nous vous conseillons de choisir l'É*dition Platine* du piège (la qualité des aiguilles en platine est irréprochable).

L'avis de Grimtooth

Les scientifiques illuminés ont toujours été une bonne source d'inspiration pour notre catalogue. Le Dr Ronkas ne déroge pas à la règle. Il avait imaginé ce piège avec une cavité sous le fond de la fosse, qui permettait de récolter le précieux liquide. En y reliant une tuyauterie, un rafraîchissement était servi directement dans les appartements cossus de son client (un vampire des plus indolents dont je tairai le nom). Depuis, nombre de vampires l'ont imité. Mais ce ne sont pas les seuls, notamment des expérimentateurs fous désireux de prélever le sang de créatures dans lesquelles il aurait été suicidaire de tenter de planter une aiguille dans le bras.

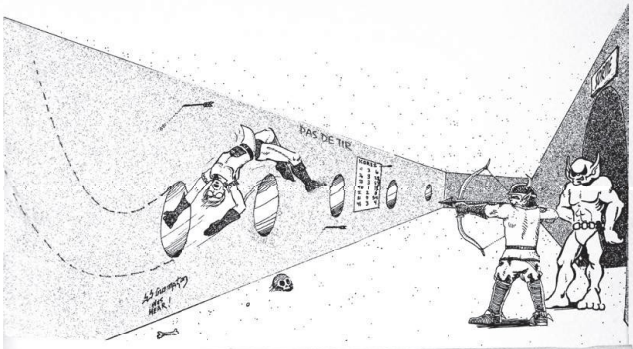
Résumé
(1) Détecter la fosse
(2) Forcer la plaque de métal
(3) Dégâts de la chute
(4) Dégâts de la succion par tour
(5) Se réceptionner/Résistance aux aiguilles

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N2. ***(2)*** MEP de la FOR au N10 (plusieurs personnages peuvent cumuler leur force) avec une barre à mine ou équivalent. ***(3)*** 2D6 PDD en cas de chute. ***(4)*** 1D6 PDD par TC. ***(5)*** Ne fonctionne pas sur les personnages équipés d'un harnois offrant plus de 6 points d'armure ou n'ayant pas de sang. Les seringues aspirantes peuvent être remplacées par une sangsue géante des bas-fonds (1D6 PDD par TC, CONS de 100).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Poule !

D'après une idée de : Ken St André



*Une fois de plus, le filou aurait dû faire son travail de détection plus consciencieusement. Ce couloir, déserté par les gardes pullulant pourtant dans les autres secteurs, était donc protégé par la trappe piégée qu'il vient de découvrir… hum… de déclencher **(1)** !*

Cependant, au lieu de se terminer au fond d'une oubliette crasseuse, la chute se poursuit dans une glissoire qui oblique brutalement vers le haut pour déboucher dans une large salle. L'aventurier quitte alors les ténèbres pour s'envoler sous les feux des torchères face à un régiment d'orques armés d'arcs et d'arbalètes ***(2)***. « Poule » !
Il est vrai que les orques ne sont pas les plus habiles. Mais quand bien même ils rateraient leur cible, la chute dans la salle étourdit suffisamment le pigeon ***(3)*** pour que les orques aient le temps de lui faire comprendre leur mécontentement. C'est énervant une cible qui se tortille !

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique, monstre
Déclencheur :	***(1)*** plaque de pression
Dissimulation :	***(1)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence, vue, dextérité ; ***(2)*** chance, agilité ; ***(3)*** agilité
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	chute, monstre

Résumé
(1) Détecter et éviter la trappe
(2) Tirs des orques
(3) Se réceptionner, sinon dégâts

L'avis de Grimtooth

Investir dans un tel dispositif pour vos baraquements orques se révélera vite rentable, car vous pourrez les entraîner au tir à l'arc, tout en leur procurant une saine distraction. Un personnel heureux est un personnel productif, ne l'oubliez pas. Toutefois, je me souviens avec affection de Bono, un orang-outan colossal qui avait perdu sa femelle et attendait avec fougue la venue de sa remplaçante par le boyau…

T&T
(1) Détecter la trappe : MEP de l'INT ou de la CH au N3, sinon MEP de la VIT au N5 pour éviter la chute. ***(2)*** MEP de la CH au N3, sinon 4D6 PDD. ***(3)*** MEP de la DEX au N2, sinon 2D6 PDD de chute. Une armure n'offrira que la moitié des points de protection habituels.

Roulette troll

D'après une idée de : Joe Formichella

Un très long hall termine le dédale dans lequel les aventuriers errants se sont égarés depuis plusieurs jours. Au bout d'une quarantaine de mètres dans le hall, l'avant-garde aperçoit, au fond, une lourde porte gravée de symboles ésotériques. « Une porte ! Vous voyez que bien que j'avais raison de faire le plan de ces fichues catacombes » clame triomphalement le scribouillard. Et le groupe de s'avancer le pas guilleret, vers cette terre promise.

La porte s'ouvre sur une petite salle sans issue où vous pouvez placer une créature ou bien un piège. Une fois l'obstacle franchi, les aventuriers doivent rebrousser chemin. Toutefois, en traversant le hall, ils ont activé une plaque de pression dissimulée à mi-chemin ***(1)***, qui fait pivoter très lentement et imperceptiblement ce long couloir ***(2)***. Le trajet de retour ne les conduit plus maintenant au labyrinthe d'où ils venaient, mais à un cul-de-sac où ils finissent par trouver une porte dérobée ***(3)***. Derrière ? Une nouvelle salle sans issue (qui abrite une autre créature ou un autre challenge à surmonter). Une nouvelle fois, leur traversée a fait pivoter le hall dans le sens des aiguilles d'une montre, et l'autre bout du hall donne sur une nouvelle porte. Et ainsi de suite.

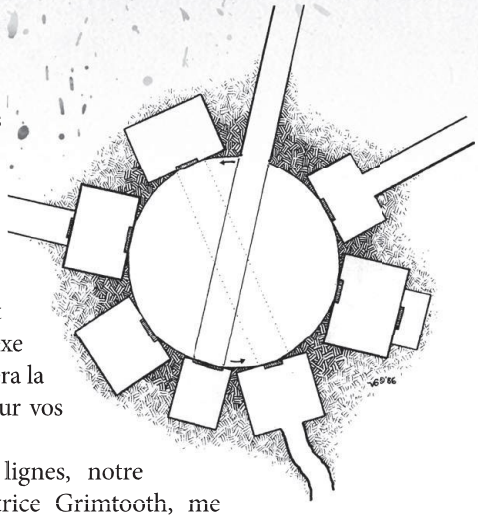
Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Nous pouvons placer autant de portes que vous le désirez, secrètes ou non, et inclure un sens de rotation aléatoire pour le couloir, rendant impossible le dessin d'un plan. Si jamais certains avaient décidé d'attendre leurs camarades à l'extérieur du hall, la bande de pieds-nickelés va mettre un moment avant de se reconstituer…

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	plaque de pression
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	vue ou intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	aucun

L'avis de Grimtooth

Les aventuriers biclassés cartographes sont une véritable abomination. Combien de labyrinthes ont déposé les armes face à ces chevaliers du crayon ? Ils savent toujours quelle voie emprunter et où trouver la sortie la plus proche. Ce mécanisme leur compliquera un peu la tâche et les fera tourner en bourrique. En plaçant un ou deux de ces couloirs tournants au centre d'un labyrinthe, il sera beaucoup plus dur de « suivre le mur de droite ». Vous pouvez aussi rendre le jeu plus amusant en ajoutant divers effets tragiques à l'ouverture des portes (créatures, explosion, pièges de porte, *etc.*). Une variante « roulette troll » propose d'ailleurs une porte piégée sur les six, derrière laquelle se trouve… un troll vraiment pas content et armé d'un énorme gourdin. Nous pouvons également substituer un jeu d'interrupteur à la plaque de pression. Quelques boutons avec un fonctionnement combinatoire complexe au centre du hall et ce sera la prise de tête assurée pour vos victimes.



Alors que j'écris ces lignes, notre archiviste émérite, Patrice Grimtooth, me susurre honteusement à l'oreille une des origines supposées de ce hall tournant : une maison de joie, où il permettait aux clients d'accéder à un grand nombre de salles de plaisir. Les portes secrètes s'ouvraient au moyen d'un mécanisme caché derrière une gravure érotique, ou en bougeant une partie de l'anatomie d'une statue. Ne vient-il pas plutôt de m'avouer la destination de son dernier voyage ?

Résumé
(1) Détecter la plaque à pression
(2) Ressentir le mouvement du couloir
(3) Détecter la porte secrète

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. ***(2)*** MEP de l'INT au N4. ***(3)*** MEP de l'INT ou de la CH au N1.

Un sale pressentiment

D'après une idée de : Laurel Goulding

Un ensemble de miroirs recouvre les murs de la galerie où les bras cassés viennent de déboucher. Au sol, des dalles décoratives illustrant des femmes à chevelure de serpents alternent avec des dalles d'un blanc immaculé.
Un courant d'air venu de nulle part rend le lieu glacial et austère. En vieux grognards des donjons, les aventuriers vont soupçonner la présence d'une créature mythique changeant les êtres humains en pierre. Toute leur attention va donc se porter sur l'intrigant rideau qui termine la galerie, s'apprêtant à la voir surgir soudainement.

Et beaucoup moins sur les fameuses dalles décoratives. Tandis que les dalles blanches sont majoritairement inoffensives (nous pouvons en piéger quelques-unes), chaque dalle décorative s'enfonce d'une dizaine de centimètres lorsque l'on pose le pied dessus ***(1)***. À ce moment-là, deux des dalles entourant celle-ci claquent violemment sur la cheville de l'inattentif ***(2)***. Divers revêtements sont proposés pour le rebord des dalles, mais le plus efficace reste les lames de rasoir. Si vous êtes joueur, l'idéal est de placer ce piège juste avant la salle des *Piliers sans pareil* (p. 35)…

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(2)*** marcher sur la dalle
Dissimulation :	***(1)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ou intelligence ***(2)*** réflexe
Désamorçage :	***(3)*** dextérité
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	choc

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'avis de Grimtooth

Ralentir une fuite (si une créature apparaît au bout du couloir, s'enfuir en courant sera plus délicat) ou handicaper un aventurier sont les principaux usages de ces dalles. De surcroît, elles permettent de bloquer totalement le pied de la victime en se refermant dessus ***(3)***, laissant le temps à vos serviteurs (ou à la gorgone tant espérée par le groupe) d'intervenir.

Pour un de nos clients anonymes (Garik Vaïnstein, nos espions sont efficaces), nous avions réalisé une salle d'échec à échelle humaine, dans laquelle les indésirables prenaient le rôle de différentes pièces d'échec. Bien que toutes les dalles soient piégées, le mécanisme ne se déclenchait que lorsque la pièce devait être prise. Une cheville cassée compromettait sérieusement les chances de remporter l'affrontement contre la pièce opposée.

Résumé
(1) Détecter le mécanisme
(2) Éviter les dalles qui se referment, sinon dégâts
(3) Débloquer le pied

T&T
(1) Détection : MEP de l'INT au N2. Éviter de marcher sur les dalles piégées : MEP de la CH au N2. ***(2)*** MEP de la VIT au N3, sinon 1D6 PDD et perte d'1D6 points de la VIT. Incapacité à combattre pendant 1 TC. ***(3)*** MEP de la FOR au N3.

Le tapis roulant vengeur

D'après une idée de : Uriah Ward

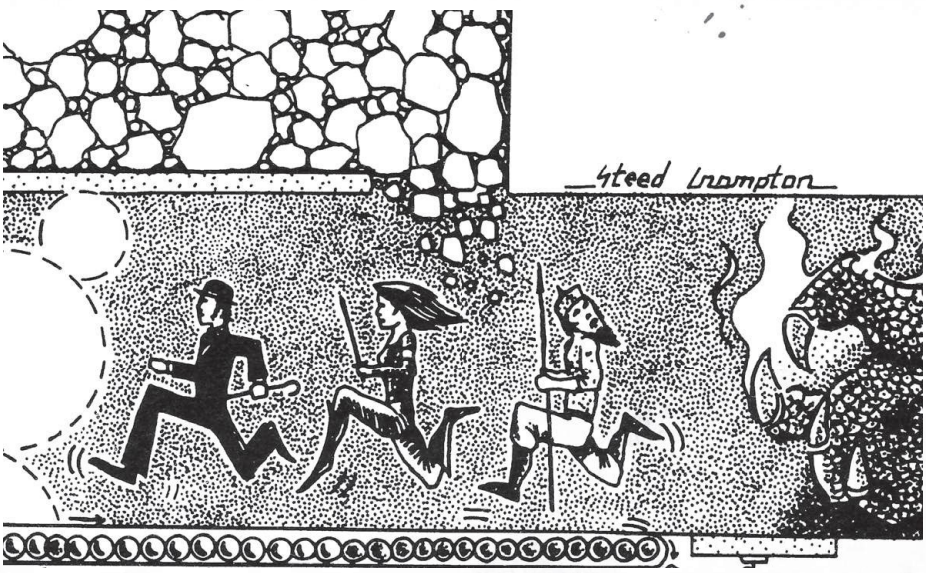
Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT, DT
Fonctionnement :	mécanique, monstre…
Déclencheur :	***(1)*** ouverture d'une porte ***(3)*** course sur le tapis
Dissimulation :	***(1)*** porte ; ***(3)*** plafond
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue, intelligence ; ***(3)*** intelligence
Désamorçage :	***(1)*** dextérité ; ***(3)*** intelligence
Réamorçage :	***(1)*** automatique (fermeture de la porte) ; ***(3)*** manuel (rotation du tapis dans le sens inverse)
Type de dommages :	contusion, blessure

N'est-il pas décevant, alors que vous pensiez facilement anéantir la bande de pisse-froid grâce à votre mignon adoré, de les voir déguerpir avant que celui-ci ait pu se repaître de leur chair ? Cela n'arrivera plus, car nous proposons une solution simple et élégante : le tapis roulant vengeur. Placée au fond d'un couloir en cul-de-sac, une simple porte de bois attend le groupe. Ni fermée ni piégée, elle est d'une si triste banalité qu'ils ne peuvent se douter des horreurs qu'elle renferme (dragon rouge, tyrannoeil, ou autre liche).

C'est lorsqu'elle est ouverte et que, confrontés à l'épouvante, les pleutres rebroussent chemin que le divertissement commence. Le couloir est, en réalité, un tapis roulant dont le mécanisme se débloque à l'ouverture de la porte ***(1)***. Alors qu'ils tentent de fuir à grandes enjambées, les effets du tapis roulant deviennent apparents : ils font du sur-place tandis que l'indicible horreur se rapproche ***(2)***. Pire encore, la rotation du tapis roulant entraîne un mécanisme qui fait coulisser la partie du plafond au-dessus de leurs têtes ***(3)***, déversant une avalanche de pierres ***(4)***. Si vous avez opté pour un dragon souffleur du feu, déverser de l'huile permettra au barbecue de prendre plus facilement (nous doublons les cloisons avec de la brique réfractaire).

Résumé
(1) Détecter le tapis roulant
(2) Vitesse de déplacement minimale pour pouvoir avancer sur le tapis
(3) Détecter le mécanisme du plafond
(4) Éviter les pierres, sinon dégâts de l'éboulement

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



L'avis de Grimtooth

Le réamorçage de la partie haute de ce piège nécessite de refermer manuellement le plafond et de remplir à nouveau la cavité au-dessus. Il va sans dire que peu de nos serviteurs acceptent de s'approcher autant d'un dragon, surtout protégés uniquement par une simple porte. Ainsi, nous constatons qu'une fois déclenchée, cette partie du piège est rarement réamorcée. Le nouveau groupe risque fort de trouver un amas de pierres dans le couloir et le mécanisme du tapis roulant peut avoir souffert des chocs (et rouler moins rapidement lors de la fuite).

T&T

(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. ***(2)*** MEP de la VIT : si réussie au N2, le PJ franchit le couloir ; si réussie au N1, le PJ reste dans le couloir ; si MEP ratée, retour dans la pièce de départ... ***(3)*** MEP de l'INT ou de la CH au N2. ***(4)*** MEP de la DEX au N2 pour éviter les pierres, sinon 3D6 PDD.

Le tunnel de l'archer

variable

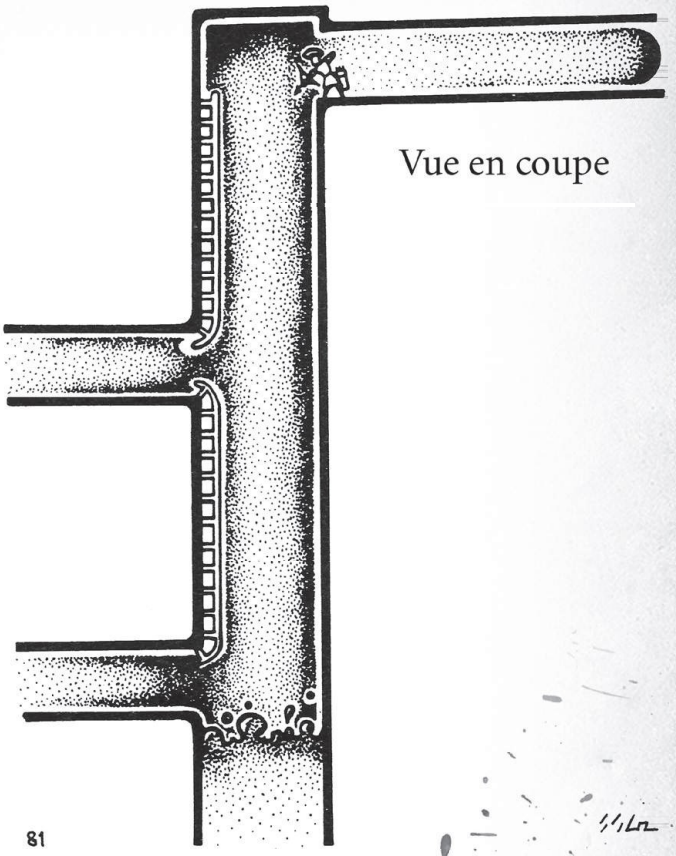
D'après une idée de : Charles Scott Kimball

Un puits équipé d'une échelle métallique permet de rejoindre deux autres niveaux. Vers le haut, il s'élève sur une dizaine de mètres et débouche sur un passage maçonné. Vers le bas, à cinq mètres, il donne accès à un large boyau creusé dans la roche, et se poursuit sur une quinzaine de mètres jusqu'à une rivière de lave (ou bien une fosse d'acide, au gré de l'ambiance de votre donjon). L'échelle est en bon état et fermement fixée au mur.

Type :	couloir
Rôle « narratif » :	OT, BT
Fonctionnement :	N. A.
Déclencheur :	N.A.
Dissimulation :	discrétion du garde
Compétence pour éviter le piège :	vue (détection de l'archer), discrétion (éviter d'être vu/entendu par l'archer)
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	blessures (+ brûlures et/ou chute)

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le gros souci vient de l'archer qui se tient au sommet ***(1)***, prêt à accueillir les malandrins se risquant sur l'échelle. L'objectif principal étant de les ralentir dans leur progression ou lors d'une fuite précipitée, l'archer peut attendre qu'ils arrivent à mi-parcours avant de leur présenter ses hommages. N'hésitez pas à contacter notre Directeur des Ressources Goblinoïdes si vous manquez de personnel compétent. Pour ajouter un peu de rosserie, l'échelle peut se déchausser par endroits et certains barreaux peuvent avoir été fragilisés par la rouille.



L'avis de Grimtooth

Reliant au moins 3 niveaux, ce tunnel est particulièrement intéressant lorsque les aventuriers arrivent d'un des niveaux intermédiaires pour rejoindre la surface ou pour s'enfoncer dans les étages inférieurs. Les caractéristiques de l'archer dépendent de la difficulté que doit représenter l'obstacle. S'il s'agit de les capturer, le garde sera équipé d'un grand filet à mailles métalliques.

Riposter physiquement ou par la magie tout en maintenant sa prise est malaisé ***(2)***. La chaleur dégagée par la lave est de plus difficilement tolérable dans le puits : malaise et chute assurés en cas d'efforts intenses ! La fosse peut être remplacée par un bassin débouchant vers d'autres zones et peuplée de créatures plus ou moins bien intentionnées (de simples anguilles électriques de notre élevage égailleront votre bassin).

Résumé
(1) Détecter l'archer
(2) Combattre dans le puits

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3 pour repérer l'archer.
(2) MEP de la DEX habituelle augmentée de 1 niveau (tir de bas en haut) pour toucher l'archer. Les joueurs devront faire preuve d'astuce pour progresser (MEP de l'INT au N2 pour leur suggérer une tactique).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre III

Pièges de portes

Les portes sont, sans aucun doute, les éléments les plus négligés d'un donjon, et pour cause ! Elles ne sont habituellement que des dispositifs de transition entre les lieux où l'action se déroule réellement : un avant-propos de l'attraction principale. Vues sous cet angle, rien d'étonnant à ce que les portes soient devenues anodines, franchies sans réelle précaution, et aussitôt oubliées.

Quelques pièges de porte placés judicieusement devraient remettre les pendules à l'heure ! Utilisés comme il se doit, lorsque les aventuriers ont baissé leur garde, ces pièges sont capables de causer de nombreuses blessures, graves ou handicapantes. Ils conduisent aussi à une paranoïa aiguë et irraisonnée, car, après avoir vu leur compagnon se faire rôtir dès la première porte du donjon, les aventuriers seront persuadés de s'être engagés dans la pire expédition de leur vie.

Grimtooth.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Attention aux changeformes

D'après une idée de : Brent Halverson

Le groupe d'aventuriers fait face à une porte en bois massif. Au bas de celle-ci, un message inquiétant est gribouillé avec du sang : « Attention aux changeformes ». La mise en garde posthume d'un misérable avant son trépas ? Sans doute. Va-t-elle être ignorée ? Certainement. Les imbéciles foncent toujours tête baissée là où on leur dit de ne pas aller.
La porte s'ouvre sur un vide d'un noir profond dans lequel la lumière ne peut pénétrer. Une puissante magie irradie de ce voile obscur. Tout objet lancé à l'intérieur disparaît sans laisser de traces. Tout comme le premier aventurier à y pénétrer disparaît également.

Néanmoins, il réapparaît quelques secondes après, l'air hagard, renvoyé vers ses compatriotes par une zone de téléportation située un mètre après la porte (ce qu'il ignore, et ses amis aussi). Cette zone de téléportation est calibrée pour ne fonctionner qu'à partir d'une certaine taille d'objet, laissant passer les projectiles lancés au préalable.
La suite du piège repose sur trois principes. Premièrement, l'aveuglement de la victime occasionné par le passage de l'impénétrable obscurité à la lumière intense du corridor ***(1)***. Deuxièmement, la nature du vide altère ses capacités auditives, lui faisant percevoir les voix de ses comparses comme des grognements d'orques menaçants et il attaque alors probablement ses amis ***(2)***. Troisièmement, le rebondissement final : une voix lointaine hurle depuis l'obscurité « Non ! Ce n'est pas moi ! Ne le laissez pas vous tromper arrgggh ! », tandis que l'aventurier reprend ses esprits et que ses amis, venant d'être attaqués, se persuadent que la voix dit vrai.
Ah, je suis friand de ces moments où la méfiance s'installe, de cet air suspicieux que prennent soudain les inquisiteurs néophytes. L'aventurier va avoir la lourde tâche de les convaincre que c'est bien lui, ou bien de se défendre contre eux ***(3)***. Un beau combat s'annonce.
Et si vous voulez jeter de l'huile sur le feu, glissez un petit mot au joueur mentionnant : « C'est bien toi dans le corridor, tu dois les en convaincre ». Juste la preuve qu'attendaient ses amis pour lui tomber dessus sans scrupule.

Type :	porte
Rôle « narratif » :	DT, ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	traverser la porte
Dissimulation :	porte
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

L'avis de Grimtooth

Une petite variante nécessite la réelle présence d'un changeforme qui prend la place de l'aventurier. L'idéal est de ne faire l'échange qu'au bout du deuxième ou troisième passage dans la zone (nous réglons une plaque de pression à cet effet). Les aventuriers ne se méfieront plus la seconde fois. Car oui, ils y retourneront une seconde fois, soyez-en assurés. Ils chercheront à découvrir ce qu'il y a de l'autre côté de cette salle. Cette zone de téléportation peut justement servir à protéger une salle importante de votre complexe (salle du trésor, salle des archives, latrines, *etc.*). Une amulette portée, une clé à insérer à l'entrée, ou bien un mouvement précis à effectuer devant la zone de téléportation peuvent permettre de la désactiver et d'accéder à la salle.

Résumé
(1) Retrouver la vision
(2) Percevoir la supercherie
(3) Convaincre ses compagnons

T&T
(1) Le « passage à vide » rend incapable de voir (et donc de combattre) pendant 1 TC. ***(2,3)*** Durant le second TC, il attaque ses compagnons, les prenant pour des monstres (magie ou MEP du CHR au N2 pour le ramener à la réalité). Aux tours suivants, reprenant ses esprits et arrêtant de combattre, MEP du CHR au N3 pour convaincre ses amis qu'il est bien lui.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le baquet sur la porte

Type :	porte
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	ouvrir la porte
Dissimulation :	haut de la porte
Compétence pour éviter le piège :	vue, réflexe
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	manuel (gobelin)
Type de dommages :	variable

D'après une idée de : Charles Manson

Une porte légèrement entrouverte attend de gonds fermes les aventuriers. Par l'entrebâillement, ils peuvent apercevoir une réserve remplie de victuailles et de barils de bière. De quoi les encourager à se jeter à l'intérieur en ouvrant la porte en grand.

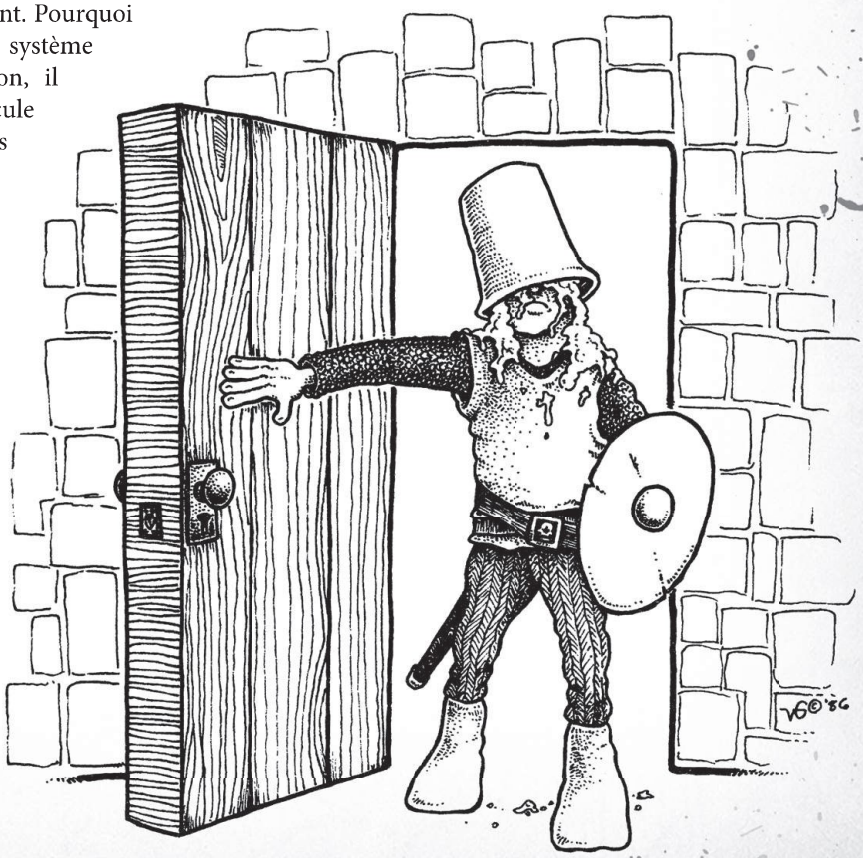
Leur impétuosité ne sera pas payante, car un petit farceur a placé un seau en équilibre sur le haut de la porte ***(1)***. Je vous laisse imaginer la suite. Pour le contenu, les variations sont sans fin. L'eau glacée est parfaite pour les donjons frigorifiques. Même s'ils sont sans danger, le sable fin ou le poil à gratter qui pénètrent dans les armures et jusqu'au fond des braies sont une véritable plaie. L'eau de mer est également extrêmement désagréable : juste froide et humide dans un premier temps, horriblement irritante quand elle sèche. Un nid de fourmis rouges ou de guêpes dans le seau peut aussi avoir des conséquences déplaisantes. De même que de la teinture fluorescente pour les livres de sorts, ou du musc de mouflette pour la cohésion du groupe. Et pourquoi pas des phéromones d'ogresse en chaleur ? Évidemment, des options plus cruelles sont envisageables, depuis l'acide dans un seau en verre, jusqu'aux gros cailloux, en passant par le baquet rempli de vif-argent. Pourquoi ce dernier ? En plus de sa toxicité pour le système respiratoire et nerveux en cas d'ingestion, il recouvre tout objet fait d'or d'une pellicule impossible à enlever. Les pièces d'or des aventuriers vont être dures à écouler.

L'avis de Grimtooth

Les amoureux des farces apprécieront ce piège, tellement simple qu'il surprendra plus d'un aventurier. Si vous aimez les gags à répétition et pour vous éviter de devoir replacer le baquet après chaque passage, nous équipons certaines portes d'un réservoir rempli de la substance désirée. À chaque ouverture, l'intrus sera aspergé en bonne et due forme. L'avantage de cette variante est que la porte peut être fermée complètement, évitant d'éveiller la suspicion de l'ouvreur.
Le surveillant en chef des souterrains de Khasar nous suggéra une utilisation plus retorse de ce piège. En plusieurs points stratégiques, diverses poudres invisibles et indélébiles aspergeaient les prisonniers. Le mélange de certaines causant de graves brûlures ou même la mort, l'accès aux zones interdites était ainsi contrôlé sans coût de main d'œuvre supplémentaire. Depuis, nous avons mis en place ce procédé dans bien des souterrains.

Résumé
(1) Éviter le seau

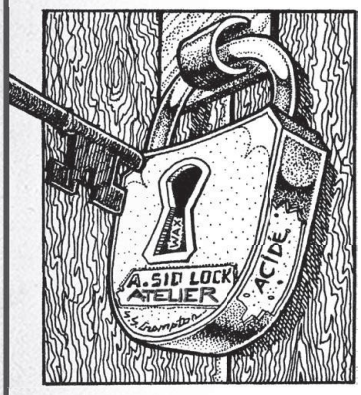
T&T
De bons réflexes (MEP de la VIT au N2) permettront à l'imprudent de se tirer de ce mauvais pas.



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Cadenas truqué

D'après une idée de : Mike Patton



Un simple cadenas placé sur une porte ou un coffre quelconque.

Le cadenas est faux et contient de la gélatine acide protégée par une étroite membrane de cire ***(1)***. Tout objet inséré dans le cadenas, qu'il s'agisse d'un outil de voleur ou d'une clé magique, rompt cette fine membrane et est immédiatement rongé par l'acide. L'objet dégradé par l'acide est rendu inutilisable.

Type :	porte
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	crocheter le cadenas
Dissimulation :	cadenas
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue, intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

Résumé
(1) Détecter que le cadenas est faux
(2) Briser le cadenas

L'avis de Grimtooth

Une fois n'est pas coutume, les aventuriers devront employer la force pour briser le cadenas et ouvrir la porte ***(2)***. Toutefois, ils y auront perdu quelques précieux ustensiles de travail. Si un tel cadenas est placé à l'entrée de votre complexe, nombre de vos coffres se sentiront plus en sécurité.

T&T
Ce piège apprendra aux radins qu'il vaut mieux dépenser quelques points de FLU en lançant un *Toc toc* que risquer de perdre de bons outils. ***(1)*** MEP de l'INT au N3. ***(2)*** 50 PDD pour briser le cadenas.

Casse-pieds

D'après une idée de : Greg Day

Ayant atteint la salle du trésor après avoir franchi les nombreux obstacles leur en interdisant l'accès, les fouineurs viennent de passer plusieurs heures à amasser tout ce qu'ils pouvaient. Ils se dirigent vers une des portes de sortie, les bras chargés de sacs débordant de trésors fabuleux.

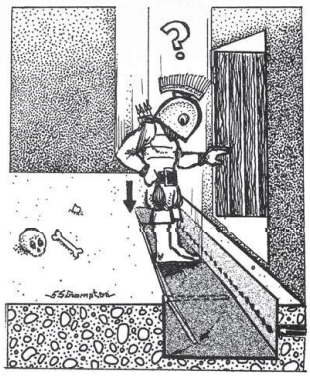
Si les portes permettent d'entrer dans la salle sans danger, un dernier piège s'active lorsque la poignée est tournée de l'intérieur ***(1)***. Le sol juste devant la porte s'affaisse subitement de 30 cm ***(2)***. La rigole où tombent les pieds de l'aventurier est percée de trous de deux centimètres de diamètre d'où jaillissent des piques. Elles viennent le transpercer juste au-dessus des chevilles en lui fracturant les tibias ***(3)***. S'encombrer de lourds trésors dans un tel état n'est pas recommandé. Surtout que… ne serait-ce pas des grognements bestiaux au bout du couloir ?

L'avis de Grimtooth

Votre esprit vicieux l'aura tout de suite compris, ce piège vise à handicaper les aventuriers pour leur interdire une fuite précipitée ou bien de transporter des objets encombrants. La force de ce piège est de les surprendre à un moment où ils ne s'y attendent pas. En effet, qui laisserait entrer chez soi le voleur, le laisserait piller et vandaliser sa maison, et n'interviendrait qu'une fois le larcin commis ? Leur vigilance devrait donc être amoindrie et devrait se focaliser sur le choix de la méthode à utiliser pour transporter tant de richesses.

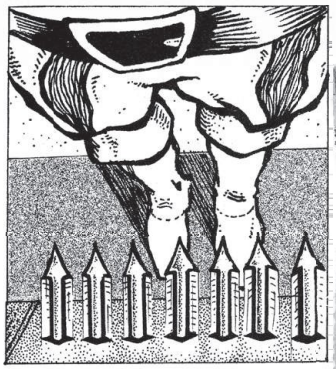
Type :	porte
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	ouvrir la porte
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ou intelligence ; ***(2)*** réflexe
Désamorçage :	***(1)*** dextérité
Réamorçage :	automatique (quelques minutes ou à la fermeture de la porte)
Type de dommages :	perforant

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



◄ Vue de profil

Vue de dessus ►



Résumé
(1) Détecter le piège au sol
(2) Éviter le sol qui s'affaisse
(3) Dégâts

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. *(2)* MEP de la VIT au N3. (3) sinon perte de 1D6 points de CONS, de DEX et de VIT jusqu'à la guérison.

Placé au niveau de portes inévitables de votre donjon, le piège fonctionne également comme moyen de défense. Vos gardes n'ont plus qu'à orienter la fuite des aventuriers vers ces zones pour les cueillir une fois estropiés.

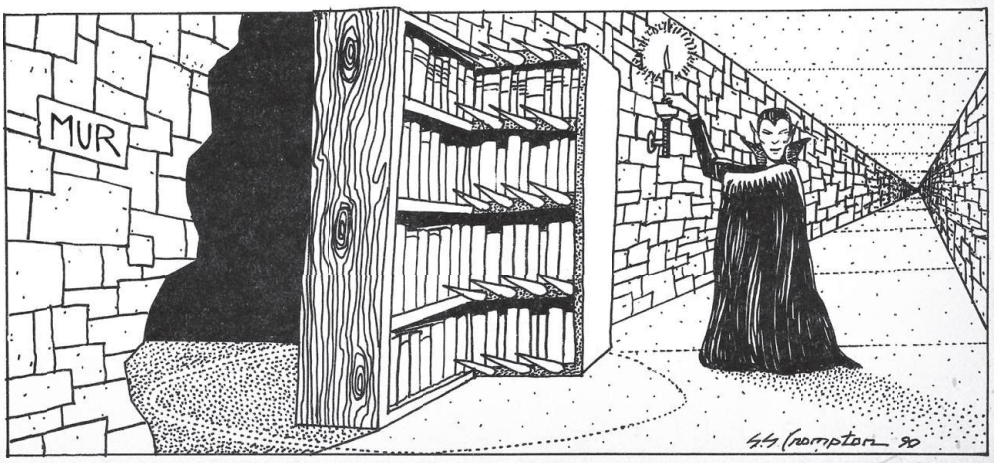
Le célèbre passage derrière la bibliothèque

D'après une idée de : Laurel Goulding

Type :	porte
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(1,2,3)*** baisser la torchère
Dissimulation :	bibliothèque
Compétence pour éviter le piège :	***(2)*** vue ou intelligence ; ***(3)*** réflexe
Désamorçage :	***(3)*** intelligence
Réamorçage :	automatique (15 s)
Type de dommages :	perforant

L'immense bibliothèque dans laquelle gambadent les analphabètes depuis quelques heures a fini par livrer le secret tant espéré. Il y a bien un passage dissimulé derrière l'un des rayonnages ***(1)****. Quel cliché ! Dire qu'il existe encore des Maîtres de Donjon pour s'équiper de telles banalités. Et il ne fait aucun doute que la torchère juste à côté est reliée au mécanisme d'ouverture. Sans parler des traces au sol signalant la présence d'une plateforme. Fier d'eux-mêmes, ils tirent sur la torchère, et – Bingo ! – le sol pivote avec la bibliothèque pour dévoiler un sinistre passage. Courageux mais pas téméraires, ils vont hésiter à s'y engouffrer tous ensemble et ne vont envoyer qu'un éclaireur. Le passage est programmé pour se refermer quelques secondes après. Ce qu'il y a derrière la bibliothèque vous regarde, car ce qui nous intéresse est ce que le groupe s'apprête à faire.*

Le passage s'étant refermé, ils vont vouloir l'ouvrir à nouveau, rongés par le remords d'avoir laissé leur ami s'engouffrer seul. Alors que la première activation de la torchère a ouvert le passage sans danger, la seconde déclenche un mécanisme plus piquant si une manipulation préalable n'a pas été effectuée : basculer un livre spécifique de l'étagère, le « Petit traité d'acupuncture ». Des pointes jaillissent instantanément sur une moitié de la bibliothèque ***(2)*** avant que cette dernière ne pivote brutalement sur l'autre, piégeant et embrochant immanquablement tout personnage se tenant là ***(3)***.



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'avis de Grimtooth

Ce piège ne fonctionne que si le mécanisme est activé deux fois, ce qui peut arriver si les circonstances exigent que l'un des aventuriers surveille l'entrée. Il se peut aussi que le couloir soit un trompe-l'œil et qu'il y ait juste assez de place à l'intérieur de ce placard pour que les aventuriers se tassent avant d'être embrochés sur les piques. Autre option amusante, nous plaçons un mécanisme d'ouverture depuis l'intérieur du passage secret et dans ce cas il déclenche systématiquement le piège. En voulant ressortir, le voleur va à tous les coups transpercer un ou deux de ses compagnons.

Résumé
(1) Découvrir le passage secret et son mécanisme d'ouverture (très facile)
(2) Détecter les orifices d'où sortent les pointes
(3) Éviter le pan de bibliothèque

T&T
(1) Réussite automatique si les aventuriers cherchent un passage. *(2)* MEP de l'INT ou de la CH au N3. *(3)* La seule manière d'en réchapper est de ne pas déclencher la fermeture de ce tombeau (MEP de la CH au N4 pour que le mécanisme grippe) ; sinon les aventuriers devant la bibliothèque finissent embrochés sur les piques (4D6 PDD).

C'est la poisse

D'après une idée de : Mike Stackpole

Type :	porte
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	chimique
Déclencheur :	toucher la porte
Dissimulation :	porte
Compétence pour éviter le piège :	intelligence, vue
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique (réservoirs) ou manuel (nouveau revêtement)
Type de dommages :	colle

Le bois de la porte est lisse, joliment patiné, et de gros clous de fer sont enfoncés à intervalles réguliers. La porte ne présente ni poignée, ni serrure et, compte tenu de son encadrement, il faut la pousser pour l'ouvrir (autrement nous pouvons placer une porte battante).

La surface de la porte est recouverte d'une substance incolore extrêmement adhésive et indétectable sans la toucher. Tôt ou tard, un pataud va venir y plaquer son oreille velue ou ses doigts malhabiles et se retrouver fermement collé. Pour se libérer, son premier réflexe sera de placer ses mains (ou ses pieds) pour pousser de toutes ses forces. Ce qui va probablement marcher *(1)*, mais ses mains et ses pieds se trouveront à leur tour englués : la porte est égalitaire, elle aime tous les organes sans distinction. Pointe d'ironie, le solvant pour la colle est dans la pièce juste après, à la vue de la victime coincée sur son papier tue-mouche. Pour vous faciliter la vie, le revêtement adhésif peut être remplacé par une colle volatile. Elle est alors renouvelée grâce à des réservoirs remplis depuis le dessus de la porte ; l'écoulement se fait par les clous percés de petits orifices (visibles de très près).

Résumé
(1) Se détacher de la porte

T&T
(1) Se dégager de cette colle nécessite un solvant, à moins de s'arracher la peau des oreilles ou des doigts... De plus, une brusque ouverture de la porte de l'intérieur écrase le personnage piégé, qui est de toute manière incapable de se battre, contre le mur (1D6 PDD).

L'avis de Grimtooth

Ce piège est une façon économique de capturer tous les insectes qui fourmillent dans nos souterrains. En équipant toutes vos portes de ce dispositif, la progression des aventuriers va devenir un véritable casse-tête. Une de vos créatures, suffisamment forte pour décrocher les mouches, n'a plus qu'à passer faire sa récolte le soir. Nous avions justement conçu l'intégralité d'un donjon de la sorte, car, situé à proximité de la forêt de Chanquinar, il était constamment infesté par des fées et autres lutins.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'entrée du golem

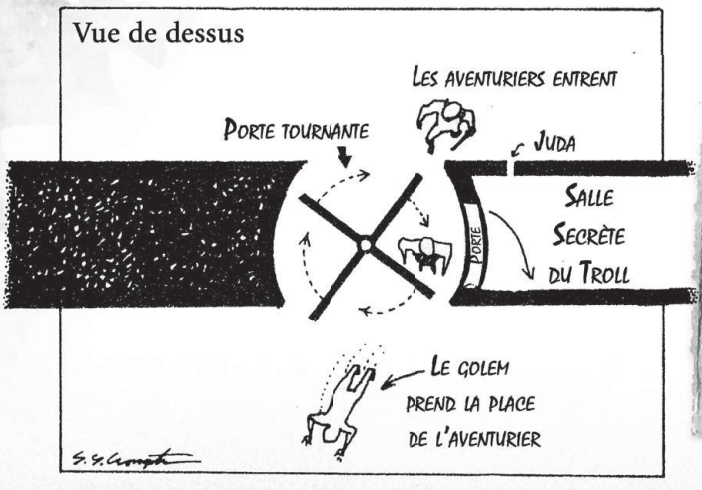
D'après une idée de : Ugly John Carver

Type :	porte
Rôle « narratif » :	DT, ST
Fonctionnement :	mécanique, monstre
Déclencheur :	emprunter la porte
Dissimulation :	***(1)*** mur
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence ou vue ; ***(2)*** intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	étourdissement

Ce piège s'accorde à n'importe quelle porte tournante, du moment que le mur qui l'accueille est assez épais. *La porte pivote dans le sens des aiguilles d'une montre et chacune de ses sections ne peut accueillir qu'un seul aventurier à la fois. Bien qu'une porte tournante attise naturellement la suspicion, elle ne présente strictement aucun danger en elle-même.*

C'est le mur dans lequel s'insère la porte dont les aventuriers devraient se méfier. Une pièce secrète donnant sur le tourniquet ***(1)*** abrite un troll avec une poêle à frire (la poêle peut être remplacée par un énorme gourdin) et plusieurs golems d'argile. Un judas permet au troll d'observer les aventuriers tout en préparant sa poêle. Pour les faire cuire ? Que nenni, du moins pour l'instant ! Tapi derrière un panneau secret, il attend qu'un ou deux hamsters aient franchi sans encombre la porte tournante. Puis, il surgit de sa cache quand sa victime est dans le tourniquet. Je suis persuadé que vous connaissez le bruit que fait une poêle à frire sur un crâne. Petit plus, la poêle à frire est magique et assomme automatiquement. Le troll tire alors l'aventurier sonné dans la cache secrète tandis qu'un golem d'argile prend sa place dans le groupe. Les golems d'argile ont la capacité d'acquérir toutes les caractéristiques physiques d'un individu.

Les événements s'enchaînant rapidement, le seul indice pour le groupe n'est qu'un étonnant « bong » (de la poêle), bruit qu'ils attribueront au roulement de la porte tournante. Seule une inspection minutieuse du golem ayant pris l'apparence de leur ami permet de voir la supercherie ***(2)***, ou bien un interrogatoire, puisque l'intelligence de cette créature est plus que limitée.



L'avis de Grimtooth

Quittant ses souterrains chéris, John l'affreux nous proposa ce piège il y a quelques décennies. Nous avons immédiatement réalisé le potentiel d'un tel mécanisme. En plaçant cette porte à un endroit où les allers-retours sont fréquents – BAM ! –, à chaque passage, vous pourrez ajouter un nouveau golem au groupe. Après quelques passages, vous pouvez former un groupe complet d'imposteurs. Que faire avec ces golems infiltrés ? N'avez-vous pas honte de poser une telle question ? Le plus évident est un *coming out* du golem au pire moment pour les aventuriers, ou de le laisser le plus longtemps possible intégré au groupe en tant que saboteur. Le clone peut, par exemple, activer des pièges que les aventuriers auraient évités autrement. Si le golem est sous le contrôle d'un magicien, il pourra même servir d'espion. Dans ce cas, le magicien peut parler au travers du golem (autrement idiot et muet). à propos de contrôle, quid du prisonnier assommé ? Peut-être que le magicien voulait justement ne capturer qu'un des membres du groupe. Ce piège est redoutable pour un enlèvement en toute discrétion qui laisse au troll le temps de prendre le large.

Résumé
(1) Détecter le panneau secret
(2) Détecter le golem

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. Par contre, le coup de la poêle à frire est imparable. Le troll a au moins un CM de 100. ***(2)*** Le golem d'argile est stupide (INT : 3) et muet. Il est pratiquement indétectable physiquement (à moins de jeter un *Œil omnipotent* ou un *Double vue*), mais il n'a pas les talents, attributs, sorts de celui qu'il remplace (néanmoins, il peut avoir récupéré l'équipement), et c'est un piètre combattant (CM : 4).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'équarrisseur automatique d'aventuriers

D'après une idée de : Liz Danforth et Mike Stackpole

Type :	porte
Rôle « narratif » :	DT, ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(2,3,4,5)*** ouverture de la porte secrète
Dissimulation :	***(1)*** mur ; ***(2,3,5)*** plafond ; ***(4)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ou intelligence (détection du piège ou des restes) ; ***(2,3,4,5)*** réflexe ou rapidité/dextérité
Désamorçage :	dextérité
Réamorçage :	automatique (minuterie)
Type de dommages :	projection, perforant, tranchant

*Avançant péniblement depuis quelques heures dans l'obscurité angoissante de couloirs étriqués, les aventuriers se retrouvent enfin dans un couloir moins oppressant, mais imprégné d'une forte odeur de pourriture. Peut-être le manque d'aération. Ce qui est plus agaçant, c'est qu'il se termine en cul-de-sac. Quel architecte placerait un couloir sans issue après tout ce périple ? La porte secrète et son mécanisme d'ouverture ne tardent pas à se montrer au filou du groupe **(1)**. Deux trois mouvements et un clic caractéristique. Voilà une porte secrète de plus prête à être ouverte.*

Mais grâce à l'équarrisseur, vos portes dérobées ne manqueront plus de saveur. S'escamotant dans le plafond à l'ouverture, celle-ci dévoile un passage obstrué par une trame de fils métalliques. Sa montée libère une partie du plafond s'abattant sur tout personnage situé à moins de deux mètres ***(2)***. La partie distale de cette portion du plafond est équipée d'un énorme crochet (ou d'une lame d'un mètre en fonction des arrivages), fauchant les aventuriers ayant évité l'effondrement ***(3)***. Le sol, en réalité une plateforme savamment placée en équilibre précaire, se change alors en catapulte mortelle lorsque le plafond la heurte en bout de course ***(4)***. Elle projette les aventuriers situés de 4 à 6 mètres de la porte sur un tapis de pointes hérissées au dos du plafond (dégâts réduits pour les fakirs). Le pauvre idiot ayant ouvert la porte n'est pas en reste et se retrouve dans la situation la moins enviable. Des panneaux se déploient du plafond au moment de son impact au sol, propulsant le malchanceux au travers d'une râpe à fromage géante ***(5)***. À table !

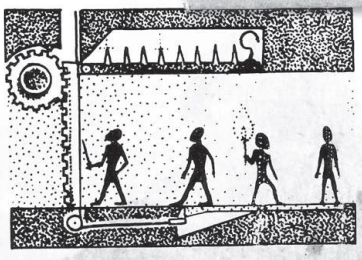


Figure 1

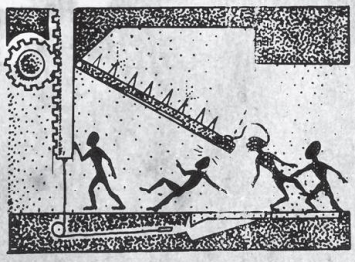


Figure 2

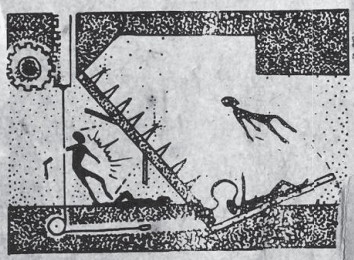


Figure 3

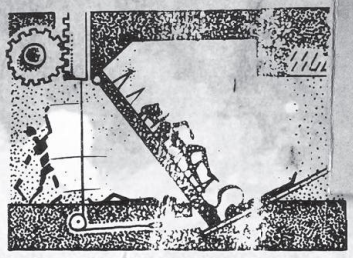


Figure 4

L'avis de Grimtooth

Ce piège assassin est en premier lieu destiné aux aventuriers envisageant l'ouverture des portes secrètes un peu à la légère. Après tout, le plus dur a été fait n'est-ce pas ? En dissimulant cette porte dans un cul-de-sac, les personnages mettront un soin particulier à se positionner le long du couloir, à distance respectable de l'ouvreur. La réaction en chaîne déclenchée par l'ouverture vise ainsi, sinon à éliminer les joyeux drilles, tout du moins à leur faire prendre conscience que l'excès de ~~prudence~~ pleutrerie n'est pas une vertu.

Afin de rendre le piège moins mortel, les pointes peuvent être supprimées, ainsi que la trame métallique bloquant l'issue. Le piège devient de la sorte une solution pour diviser le groupe qui devra trouver un moyen de franchir le plafond affaissé. Les restes d'un groupe précédent peuvent servir d'avertissement : tâches brunes au sol et plafond, morceau d'os qui dépasse du plafond, dent incrustée dans le sol…

Résumé

(1) Détecter la porte secrète
(2) Éviter le plafond
(3) Éviter le crochet
(4) Éviter la projection
(5) Éviter les panneaux, sinon dégâts

T&T

(1) MEP de la CH au N1. Pour éviter : ***(2)*** MEP de la VIT ou de la DEX au N2 ; ***(3)*** MEP de la DEX ou de la VIT ou de la CH au N1; ***(4)*** MEP de la VIT ou de la DEX au N2. Dans les trois cas, les dommages sont normalement mortels (5D6 PDD). ***(5)*** MEP de la VIT ou de la DEX au N2. Le maillage métallique est tranchant (1D6 PDD) et difficile à découper.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

La grande esbroufe

D'après une idée de : Jon Hancock

Type :	porte
Rôle « narratif » :	N.A.
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	pensées de l'aventurier
Dissimulation :	***(1)*** porte
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	variable

*Semblable à la multitude d'autres que les aventuriers ont croisés jusque-là, une porte en bois barre le couloir. Cependant, celle-ci ne semble pas affectée par le temps et émet une magie inconnue **(1)**.*

Si Heisenberg avait su que son principe d'indétermination nous inspirerait cet artifice, il se serait converti en Maître de Donjon. La porte est en fait une illusion ***(2)***. Son apparence correspond très exactement à ce que les traîne-misère imaginent d'elle. S'ils suspectent qu'elle mène aux Neuf Enfers, elle s'ouvrira sur une fournaise infernale. S'ils pensent qu'elle mène dans une salle remplie d'or, ce sera le cas. S'ils croient qu'elle déclenchera une série de pièges mortels, ils auront peu de chance de survivre. Bien sûr, s'ils pensent qu'il n'y a pas de porte, il n'y en aura pas.

Résumé
(1) Détecter la magie
(2) Détecter ou dissiper l'illusion

L'avis de Grimtooth

Cette porte est en définitive très facile à franchir, sauf si les aventuriers envisagent le pire. Et heureusement, le pessimisme et la paranoïa sont des caractéristiques intrinsèques aux aventuriers. Pour tirer le maximum de ce piège, il est nécessaire de faire extrêmement attention à tout ce que pourront dire les joueurs. Soyez attentif au moindre mot et soyez réactif. Si l'un d'entre eux suppose qu'elle est fermée, elle le sera effectivement. Et il suffit qu'un seul d'entre eux pense à une caractéristique donnée pour que la porte l'acquière. Cela peut amener à des contradictions qu'il vous faudra gérer intelligemment.

T&T
(1) *Flaire Magie*. ***(2)*** La zone de la porte est enchantée en permanence par un *Mirage amélioré*. L'illusion ne peut être détectée que par un *Œil omnipotent*. Les sorts *Double vue* ou *Conjuration* au N6 permettent de la dissiper.

Guillotine

D'après une idée de : Mike Patton

Type :	porte
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	soulever la herse
Dissimulation :	herse
Compétence pour éviter le piège :	intelligence, vue
Désamorçage :	utiliser un objet pour soulever la herse ou bloquer la lame
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	tranchant

Une énorme herse barre l'entrée du bâtiment. En s'approchant, les aventuriers aperçoivent de l'autre côté un levier qui doit permettre de la faire remonter. Il suffirait de la soulever un petit peu pour que l'un d'entre eux se glisse dessous et actionne le levier.

La herse est composée de deux parties plates avec un léger espace aménagé entre les deux ***(1)***. Cette petite séparation permet à une lame de glisser rapidement à l'intérieur de la herse dès qu'elle est soulevée, tranchant les bras ou du moins les doigts des imprudents ***(2)***. Le piège peut être calibré pour que la lame ne tombe qu'une fois la herse soulevée d'une trentaine de centimètres : juste ce qu'il faut pour qu'un des fous se soit glissé dessous quand elle tombe. Le levier situé de l'autre côté de la herse devrait les encourager à cette action héroïquement suicidaire. À vous de voir si vous voulez que le levier soit un leurre ou non. Quoi qu'il en soit, la lame remonte automatiquement lorsque la herse est reposée au sol.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'avis de Grimtooth

Un de nos meilleurs produits et une de nos plus anciennes références ! Son succès s'explique par son efficacité dans la protection de l'entrée de vos donjons ou la sortie de vos cachots, notamment grâce aux exemplaires équipés de serrures pour l'ouvrir et pour désactiver la guillotine. Ainsi, alors que vos chétifs serviteurs passeront sans heurt, même un Monsieur Fort ne pourra vaincre la herse sans y perdre ses atouts musculeux. Et si vous n'étiez pas encore convaincu, sachez que pour chaque ***guillotine*** installée, nous reversons cinq pour cent à l'*Organisation des Unibrassistes de Kosht*.

Résumé
(1) Détecter l'espace et le mécanisme
(2) Retirer ses mains à temps

T&T

(1) L'observation attentive de ce piège (MEP de l'INT au N2) permet d'en découvrir le mécanisme. ***(2)*** MEP de la VIT ou de la CH au N3 pour éviter que la lame ne coupe les doigts ou les objets utilisés pour soulever la herse. Des doigts sectionnés (1D6 PDD) empêchent de se servir d'une arme et réduisent la DEX au quart de ce qu'elle était. Si vous êtes clément, vous pourrez décider qu'un personnage portant des gantelets a les doigts entaillés profondément, mais pas coupés, ce qui facilitera la guérison au moyen d'un *Souffle bobo*. Si un aventurier était engagé sous la grille lorsque la lame tombe, c'est la mort presque assurée ou un membre tranché (MEP de la CH au N3 : 5D6 PDD si réussie ; sinon 10D6 PDD).

Merci du tuyau !

D'après une idée de : Charles Manson

Type :	porte
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	presser le bouton
Dissimulation :	porte
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** dextérité ; ***(2)*** force
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	écrasement

Le couloir particulièrement étroit s'interrompt face à une haute porte en pierre. Faite d'un seul bloc, elle ne présente aucune poignée ni aspérité permettant de l'ouvrir. Sur le mur de droite, les aventuriers notent néanmoins la présence d'un bouton pressoir gravé d'un explicite « Ouvrir » en langue commune. Aucun autre mécanisme d'ouverture n'est visible et les tentatives pour forcer la porte sont couronnées d'échec. C'est évident, il leur faut prendre le risque d'enfoncer le bouton et le pauvre téméraire n'a d'autre choix que de se tenir face à la porte s'il veut pouvoir le faire.

Car le bouton pressoir étant incrusté dans le mur, appuyer sans se tenir en face de la porte demande une ingéniosité qui lui fait défaut. Malheureusement pour lui, la porte s'ouvre comme un pont-levis en l'écrasant littéralement ***(1)***. Seul un colosse serait capable de retenir la chute de cet imposant bloc de pierre ***(2)***, mais ce sont rarement les plus costauds

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

qui se mettent en première ligne. La porte remonte d'elle-même au bout d'une vingtaine de secondes, dévoilant un affriandant tartare.

L'avis de Grimtooth

Il est capital de bien placer cette porte si vous voulez éviter que les paranoïaques ne se dérobent en se collant sur les côtés. Il est donc conseillé de la positionner au bout d'un couloir faisant la même largeur que la porte (ce qui peut être l'indice d'un coup fourré). La hauteur de la porte est tout aussi primordiale : plus elle est haute, moins les cloportes ont de chance de s'y soustraire, et inversement. Du reste, il est peu ordinaire de trouver une porte si imposante au milieu d'un donjon. Pour motiver sa présence et éviter les soupçons, nous pouvons y graver quelques runes de mise en garde faciles à déchiffrer par un érudit (« Ci-gît le Tyran », « Enfermé pour l'éternité », « Zone contaminée », *etc.*) qui concentrera l'attention des aventuriers sur ce qu'il y a à l'intérieur et non sur la porte elle-même. Rien ne vous empêche d'ailleurs d'y retenir véritablement une puissante créature.

Résumé
(1) Éviter la porte, sinon dégâts
(2) Retenir la porte

T&T
(1) MEP de la VIT au N2, sinon 3D6 PDD. ***(2)*** MEP de la FOR au N4.

Piège pour guérir les donneurs de coup de pied dans les portes

D'après une idée de : S.S. Crompton

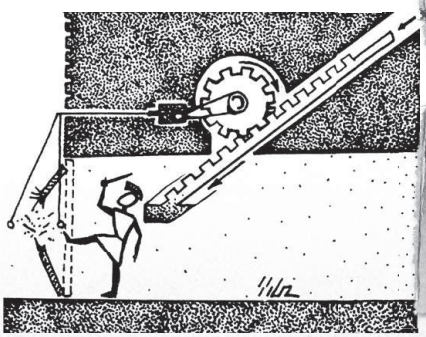
Type :	porte
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	briser la porte
Dissimulation :	plafond
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ou intelligence
Désamorçage :	***(1)*** dextérité (bloquer la trappe)
Réamorçage :	manuel (maître des lieux)
Type de dommages :	perforant

La sombre porte en courbaril bouchant le couloir est sculptée de motifs aux détails stupéfiants de réalisme. Ils représentent deux humanoïdes aux oreilles pointues portant sur un bouclier une créature bedonnante à tête de crapaud. Un heurtoir en bronze est fiché dans le ventre de la créature et, accroché juste en-dessous par un clou, un parchemin indique : « Entrez sans frapper ! » La porte ne dispose d'aucune serrure.

Le mécanisme d'ouverture doit être suffisamment fastidieux pour pousser les aventuriers à adopter une solution extrême. Le piège est activé grâce à un câble fixé à l'intérieur de la porte (indétectable quand la porte est fermée). Le câble suit le mouvement de la porte lorsqu'elle est ouverte poliment, et l'aventurier peut la franchir sans danger. À l'inverse, si elle est brisée (à tout hasard, par un coup de pied), le câble est libéré et laisse choir une poutre métallique effilée qu'il maintenait bloquée dans le plafond ***(1)***. La lourde poutre percute avec violence le personnage qui pourra alors partager le ressenti d'un papillon chez un entomologiste ***(2)***.

L'avis de Grimtooth

Vous vous saignez aux quatre veines pour décorer votre donjon avec goût et voilà que des rustres s'avancent, le « pied en l'air », brisant tous vos efforts. Cela n'arrivera plus grâce à notre dispositif. Il est nécessaire de le placer sur une porte complexe à ouvrir pour faire ressortir leur côté finaud. Une combinaison secrète de boutons maquillés dans les motifs était utilisée pour débloquer la porte de la toute première version (installée pour le Comte Dorr Felt). S'ils ne sont pas trop idiots… ils devraient tout de même suspecter un coup fourré en apercevant la petite trappe au plafond, juste avant la porte ***(1)***. Elle est assez facile à repérer et un de ses bords porte des traces brunâtres significatives… Ou bien, en l'enlevant complètement, la pointe d'acier dirigée vers la porte devrait faire force de dissuasion. Car le défaut majeur de ce mécanisme est son réamorçage. En effet, la porte doit être changée, mais en plus, la fixation du câble est assez complexe. Un mauvais réamorçage ralentit l'éjection de la poutre, qui est alors précédée de crissements métalliques désagréables.



Résumé
(1) Détecter la trappe qui dissimule la poutre
(2) Éviter la poutre, sinon dégâts

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N1 si l'aventurier regarde au plafond. ***(2)*** MEP de la VIT au N3, sinon 3D6 PDD pour les personnages à moins de trois mètres de la porte.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Paf le chien !

D'après une idée de : E. Todd

Type :	porte
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique, monstre
Déclencheur :	***(2)*** ouvrir la porte ; ***(3)*** soulever la herse
Dissimulation :	***(1)*** porte ; ***(2,3)*** plafond
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue, intelligence ; ***(2)*** vue ; ***(3)*** vue, réflexe
Désamorçage :	***(1)*** dextérité
Réamorçage :	***(1,2)*** manuel (gobelins) ; ***(3)*** manuel ou automatique
Type de dommages :	écrasement, monstre

Une porte perce le mur au centre du petit couloir. Comme toutes les autres portes du complexe, elle est équipée du loquet qui permet de l'ouvrir de l'extérieur. Un coup d'œil rapide à droite et à gauche, une oreille collée à la porte, rien, tout semble calme par ici. Puis, des portes comme celle-ci, les aventuriers en ont déjà ouvertes des dizaines ces dernières heures, pourquoi se méfier ?

Car ce coup-ci, nous avons relié le loquet à un câble qui se détache lorsque l'on appuie dessus ***(1)***, libérant deux herses qui s'abattent à chaque bout du couloir ***(2)***. Voilà le groupe piégé dans un réduit de quelques mètres de couloir en face de la porte. La silhouette menaçante qui apparaît alors dans l'embrasure va assurément pousser les hardis gaillards à soulever la herse pour s'enfuir à grandes enjambées. Néanmoins, tout en soulevant la herse (au demeurant assez légère), ils débloquent cette fois-ci un énorme bloc de granite du plafond, qui vient s'écraser devant la herse ***(3)***. Devant la herse, c'est bien ça, là où ils se tenaient. Subtil n'est-ce pas ?

Pour simplifier le réamorçage, nous pouvons fixer le bloc de granite à un jeu de ressorts qui le remet en place automatiquement. Toutefois, ce dispositif a tendance à ralentir la chute du bloc, laissant aux aventuriers le temps de reculer avant l'impact, pour peu qu'ils fassent attention (ce qui n'est pas le cas de celui qui soulève la herse).

Résumé
(1) Détecter le mécanisme
(2) Détecter les herses insérées au plafond
(3) Éviter le bloc de granite

L'avis de Grimtooth

Vos monstres sont lassés de courir après les voyeurs qui jettent un œil vicelard dans vos salles avant de s'enfuir à toutes jambes ? Installez donc ce piège et plus jamais vos serviteurs n'auront à se fatiguer inutilement (et moins de fatigue, c'est moins de nourriture à leur donner) ! Ce mécanisme peut être réutilisé pour sa fonction d'obstruction afin de bloquer la fuite ou le retour en arrière d'aventuriers qui s'aventurent dans vos souterrains. Dans ce cas, le bloc de granite peut être complètement supprimé, mais nous plaçons alors des herses suffisamment lourdes pour interdire de les soulever.

T&T

(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. ***(2)*** MEP de l'INT ou de la CH au N4. ***(3)*** MEP de la CH au N5 pour aller dans la salle pour une raison ou pour une autre juste avant la chute du bloc de granite. MEP de la VIT au N2 si le bloc est monté sur ressort.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Opération... Ninja !

D'après une idée de : John Olsen

Type :	porte
Rôle « narratif » :	DT, OT
Fonctionnement :	mécanique, magique
Déclencheur :	courir ou défoncer la porte
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence ou vue ; ***(2)*** agilité
Désamorçage :	***(2)*** intelligence
Réamorçage :	automatique (quelques secondes)
Type de dommages :	chute

Les intrépides aventuriers arrivent face à une épaisse porte en bois équipée d'un énorme bouton de porte et d'une serrure non moins imposante. Sur celle-ci a été précautionneusement écrit : « Personnel autorisé seulement. » Évidemment, une telle interdiction n'a aucune valeur pour les cuistres dont la curiosité est maintenant piquée au vif. Mais tous leurs essais de crochetage (aussi bien physiques que magiques) s'avèrent inutiles et les voilà bien désemparés. Quand la finesse n'arrive pas à venir à bout de l'obstacle, vous savez quelle solution leur saute systématiquement aux yeux. En particulier aux yeux du fat de service qui, prompt à épater les dames de son groupe, va s'élancer l'épaule la première.

Et c'est maintenant que les choses deviennent vraiment cocasses. Le sol juste devant la porte est monté sur des roulements à billes ***(1)*** lui permettant de glisser soudainement pour découvrir une fosse profonde (toujours de nombreux choix de remplissage sur catalogue). Quiconque essayant de forcer la porte risque bien de se retrouver au fond du trou ***(2)***. Ou dans le meilleur des cas, vous assisterez à son spectacle d'équilibriste, ses mains cramponnées à la poignée tandis que le bout de ses pieds s'accroche péniblement à l'autre bout de la fosse. Une fois toute pression retirée du sol, celui-ci se remet en place par simple effet de gravité (le couloir est légèrement en pente). Le sol peut être bloqué en position ouverte ou fermée en plantant des pitons à l'angle du mur et du sol.

L'avis de Grimtooth

Il s'agit une fois encore de freiner les velléités des aventuriers envers vos infrastructures. Ce piège se montre admirablement efficace en empêchant d'avoir la moindre assise au sol pour se propulser vers la porte. De la même façon, si les aventuriers essaient de défoncer la porte avec un bélier ou en donnant un coup de pied, le sol bougera et les dégâts subis par la porte seront minimes. N'hésitez pas à placer ces mécanismes devant plusieurs portes, mais avec des réglages de sensibilité différents et en bloquant certains mécanismes avec des taquets de manière à ce que le sol ne se dérobe qu'au moment de l'impact sur la porte. L'effet de surprise est meilleur et les taux de chute plus importants. De plus, il devient impossible de détecter les mouvements du sol simplement en marchant dessus.

Résumé
(1) Détecter les mouvements du sol
(2) Éviter de tomber, sinon dégâts

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. ***(2)*** Le mécanisme capricieux de ce piège risque de ne pas fonctionner correctement (MEP de la CH au N2). Autrement, MEP de la DEX au N4 pour se rattraper à la poignée ou l'aventurier tombe aux oubliettes (au moins 3D6 PDD dus à la chute).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

La relève du soir

D'après une idée de : Mr Martin

Type :	porte/salle
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	toucher la porte
Dissimulation :	porte
Compétence pour éviter le piège :	intelligence, vue
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	manuel (clé)
Type de dommages :	monstre

Une porte sculptée termine le petit couloir en cul-de-sac. Ses motifs dépeignent un combat épique entre de fiers chevaliers et un dragon acculé contre les remparts d'une cité en flammes. Les yeux du dragon sont deux gros diamants qui attisent furieusement la convoitise des malandrins.

En essayant de les dessertir, ils s'aperçoivent qu'ils sont faux, tout comme la porte. Le mur qui la soutient est rattaché au plafond par des gonds invisibles depuis ce côté et, dès que quelqu'un touche à la porte (pour l'ouvrir, pour dessertir les diamants, *etc.*), l'ensemble du mur bascule en direction du plafond comme une porte de garage ***(1)***. Simultanément, un contrepoids relâche un autre pan de mur qui vient glisser à quelques mètres derrière la porte que les aventuriers voulaient franchir, et empêche de nouveau leur avancée. En basculant vers le plafond, le mur dévoile une autre tracasserie : l'horrible créature qui se terrait derrière et qui fonce sur eux ! Pourquoi pas des chauves-souris vampires, des guêpes géantes, ou encore un cube gélatineux ?

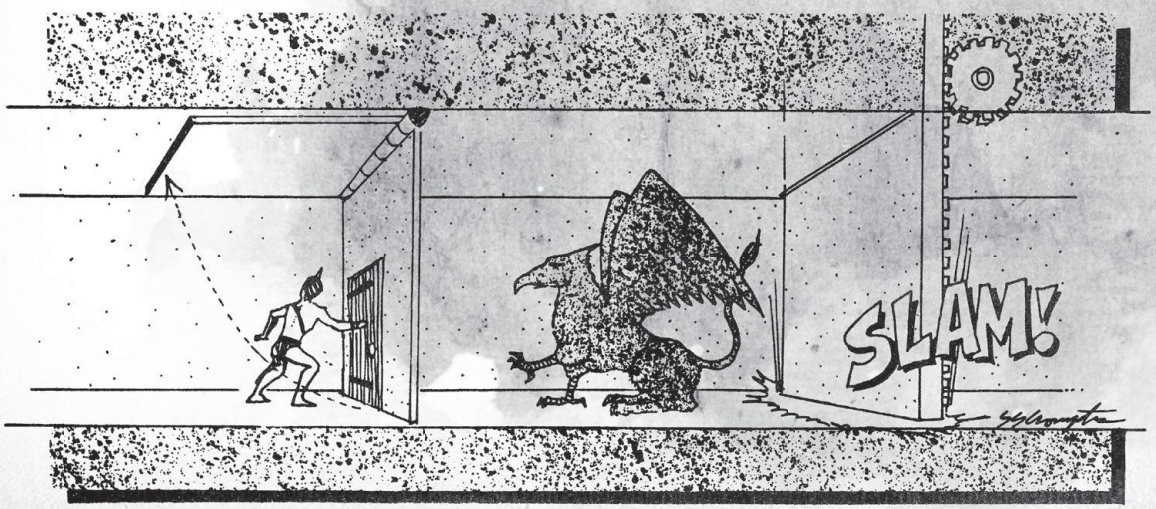
L'avis de Grimtooth

C'est l'occasion de placer là vos monstres les moins courageux, car ils n'auront pas la possibilité de fuir. De plus, une fois les monstres vaincus, les aventuriers devront encore franchir le mur. En venir à bout physiquement prend de très longues heures, même en possédant des masses. Toutefois, dans l'interstice des pierres, nous pouvons dissimuler une petite serrure qui permet de désamorcer le mécanisme et de faire remonter le mur. Vous pouvez donner la garde de la clé à la créature, auquel cas les aventuriers vont certainement se demander à quoi elle sert et chercher la serrure. Si vous êtes complètement vicelard, mettez un second monstre derrière le mur.

Commandé par un esclavagiste et homme de spectacle, ce mécanisme mettait en scène ses captifs. Toute une série de portes devaient être franchies, mais le mur tombait cette fois-ci derrière eux pour leur interdire toute fuite. À chaque étape, la créature à défaire était plus puissante, et ils devaient résoudre une énigme pour ouvrir la porte suivante (trouver la clé, déchiffrer un code, trouver une combinaison, *etc.*). Seuls les plus forts, intelligents, et compétents arrivaient à bout de l'épreuve et pouvaient, si le public le décidait, être affranchis. Car évidemment, l'épreuve suivait un parcours circulaire au centre duquel des gradins avaient été aménagés.

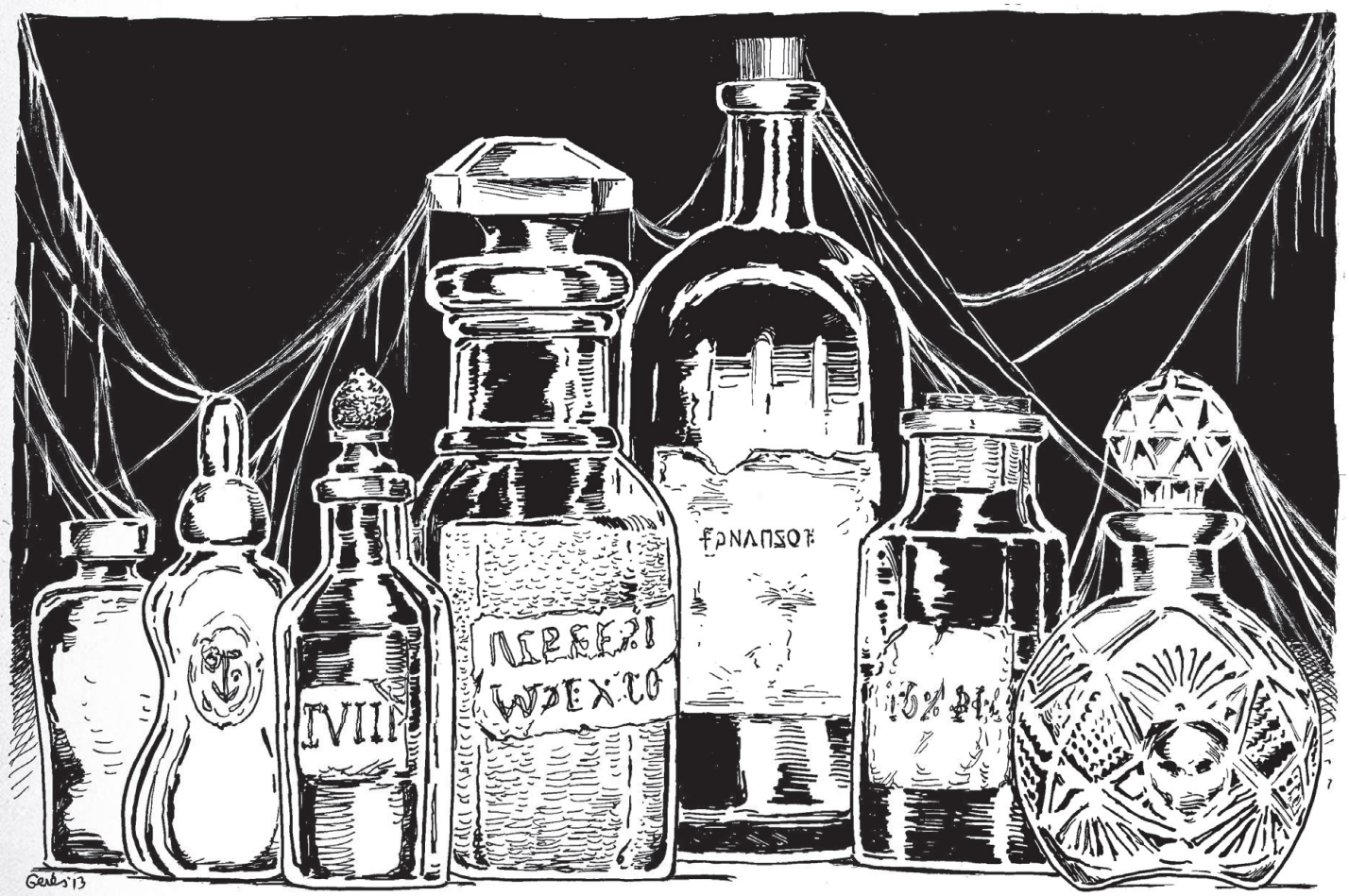
Résumé
(1) Détecter le mécanisme

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N3. À l'ouverture de la porte, le personnage qui a tiré dessus risque de recevoir le mur (autant de PDD que de points qu'il lui manquait éventuellement pour réussir une MEP de la CH au N1).



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre IV

Objets

L'aventurier est un personnage très étrange. Au lieu d'ouvrir un commerce honnête, il préfère s'enfoncer dans des souterrains obscurs et interdits – peut-être pas assez interdits – à la recherche de richesses et d'excitation. L'excitation, nous la leur donnons dans un bain de sang. Les richesses, nous les leur cédons un peu trop facilement. Et malgré cela, les aventuriers se lassent de ce genre de divertissement : « Encore dix orques massacrés et quatre cents PO de gemmes... rien d'intéressant aujourd'hui ! » Mais même le plus riche des aventuriers ne pourra retenir un sourire à la vue d'un bel objet. Les objets sont uniques, remarquables, et valent bien plus que leur prix en pièces d'or. Ce sont des trésors.

Les pièges de ce chapitre poussent le concept d'appât jusqu'à sa conclusion logique : ils font du trésor lui-même un piège. Aucun mécanisme élaboré ni aucune fosse sans fond ne sont utilisés ici ; les objets et les artefacts s'y substituent subtilement pour un jeu de massacre. N'importe quel objet peut devenir un piège, d'une paire de bottes à un gantelet, d'une couronne à une simple gemme.

Les objets de ce chapitre fonctionnent mieux quand ils sont placés au sein d'un trésor ordinaire, en particulier si ce trésor est gardé par un monstre horrible ou protégé par des pièges mortels. Après avoir défait les protections évidentes, les aventuriers se soucient rarement de détecter des dangers supplémentaires. Face à leur récompense, ils ont plutôt tendance à ramasser des deux mains tout ce qui passe sous leurs yeux avides. Leur garde est baissée, que la fête commence !

Grimtooth.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'agaceur de paranoïaque

D'après une idée de : William Toivainen

Un coffre en bois se languit au fond d'une salle au mobilier vétuste et sans intérêt. Il est dépourvu de serrure et n'est fermé que par un petit loquet qu'il doit être aisé de soulever du bout de l'épée…

Un enchantement patelin est placé sur le coffre ***(1)***. Le paranoïaque de la bande (il y en a toujours un) va certainement vouloir ouvrir le coffre du bout de la plus longue épée ou du plus long bâton qu'il aura sous la main. Dès que le coffre est touché, l'effet magique se déclenche et cible l'ustensile. L'aventurier devient alors l'heureux propriétaire d'une épée ou d'un bâton d'une extraordinaire beauté ***(2)***. Évidemment, s'il avait touché le coffre avec ses mains, il aurait lui-même reçu ce bonus de charisme (s'il ne portait pas de gants…). Plus fâcheux, l'enchantement ne fonctionne qu'une fois ! Frustré, l'aventurier va certainement se précipiter sur le prochain coffre qu'il rencontrera. Et nous gardons le meilleur passage pour la fin : installez le pire des pièges de notre catalogue sur ce coffre-là !

Type :	chose
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	toucher le coffre
Dissimulation :	coffre
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	dissipation de la magie
Réamorçage :	automatique (1 à 6 mois)
Type de dommages :	aucun

L'avis de Grimtooth

Voir la frustration se dessiner sur les visages de la gueusaille est encore plus amusant que de se déguiser en vieille dame pour frustrer un boy-scout se préparant à sa B.A. Ce piège sournois repousse les limites de la notion d'appât et il faut véritablement donner l'impression aux aventuriers d'une belle occasion sans aucune fourberie derrière tout ça. Pour un tel effet, le piège doit être placé sur un objet destiné à attirer l'attention des aventuriers et qui incite à l'utilisation d'une hampe pour l'ouvrir ou l'activer (coffre, sac, levier, bouton, statue, *etc.*). Ils doivent se dire que s'ils n'avaient pas été si suspicieux, ils pourraient maintenant postuler au paladinat de la cité.

Pensez aussi que l'objet enchanté de la sorte peut devenir un « précieux », tellement attrayant que les membres du groupe se disputeront pour l'avoir. Et pas qu'eux ! Il ne manquera pas d'attirer l'attention de tous les malandrins sur les chemins isolés ou en ville.

Résumé
(1) Détecter la magie
(2) Bonus octroyé

T&T
(1) *Flaire Magie*. ***(2)*** Toucher directement le coffre (ou autre) augmente le CHR de 10 points. Le toucher avec un objet rend cet objet incroyablement beau et attractif (mais pas plus efficace), triplant sa valeur monétaire.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

À ma botte !

D'après une idée de : Pat Mueller

Enfouie dans le trésor d'un monstre quelconque, cette paire de bottes en cuir équipée d'un fourreau et de sa dague escamotés ne tarde pas à attiser les convoitises. Le plus roublard du groupe ne peut les laisser entre d'autres mains. Sans compter la magie profane qui en émane et, comble de coïncidence, la pointure est à sa taille !

Tant qu'il ne glisse pas son gros pied vérolé à l'intérieur de la botte, la dague peut être tirée sans peine du fourreau. À l'inverse, une fois les bottes chaussées, il est impossible de la dégainer. Plus ennuyeux encore, la main de l'aventurier reste collée à la garde, l'obligeant à effectuer sa première danse du village sous les yeux moqueurs de son groupe ***(1)***. Ou sous les crocs menaçant de la créature qu'il s'apprêtait à affronter… L'effet magique s'estompe aussitôt les bottes retirées.

Résumé
(1) Ôter la botte et malus

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	enfiler les bottes
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	détection de la magie, identification
Désamorçage/Réamorçage :	enlever les bottes
Type de dommages :	N.A.

L'avis de Grimtooth

À moins que le petit veinard ne soit sur le point d'assassiner le Roi-Sorcier de la Montagne de Feu au moment où il essaie de dégainer, ce piège est sans danger et vise principalement à susciter frustration et énervement. Et/ou au contraire à provoquer l'hilarité du groupe à ses dépens. Il est donc recommandé de déposer ce trésor avant une scène impliquant une vive tension et demandant une attention particulière. Dans les deux cas, moquerie ou agacement, le piège devrait momentanément distraire les aventuriers de leur objectif principal (qui peut être le vrai piège).

T&T

(1) La DEX du porteur chute à 3 (MEP de DEX au N1 pour les retirer seul), rendant impossible l'usage de la plupart des armes et faisant chuter le bonus de combat… La dague (10D6 !) est seulement utilisable si elle est retirée par un autre que le porteur des bottes, mais retourne d'elle-même se coller à la main du botté une fois le premier coup porté, puis regagne son fourreau de force, en entraînant la main de sa victime désemparée avec elle.

Anneau de perdition

D'après une idée de : Justin Levitt

*Enveloppée dans une riche étoffe, une bague sertie d'un diamant spectaculaire se révèle aux yeux des miséreux. Avec une telle pierre, elle doit être d'une grande valeur et ne semble pas magique **(1)**.*

Cette bague n'a rien de particulier, du moins tant qu'elle n'est pas mouillée (ce qui arrive si l'aventurier « tombe » malencontreusement dans un bassin, ou que ses mains deviennent moites après un effort prolongé ; je suppose que vous savez comment faire). À cet instant, l'anneau rétrécit subitement, ne lui laissant qu'une seconde pour le retirer ***(2)***. S'il ne le fait pas à temps, le malheureux devra se trouver un doigt de remplacement s'il veut encore pouvoir compter jusqu'à dix à l'avenir.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	mouiller l'anneau
Dissimulation :	anneau
Compétence pour éviter le piège :	ne pas mouiller l'anneau, le retirer
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique (séchage)
Type de dommages :	écrasement

dans d'autres cas : lumière, température, accélération du pouls (particulièrement vicieux, la panique accélère le pouls, provoque un écrasement plus important, ce qui accroît la panique, et accélère encore le pouls…), *etc.* De plus, nous enchantons tout type d'objets. Imaginez donc l'effet sur une armure de plaque !

Résumé
(1) Détecter la magie et que le diamant est faux
(2) Ôter la bague à temps, sinon dégâts

L'avis de Grimtooth

Pour être certain que l'anneau de perdition joue son rôle, nous pouvons remplacer le diamant par une imitation en verre fin, que nous remplirons d'eau. Il suffit alors d'un petit choc sur le cristal pour qu'il se brise et libère son contenu sur l'anneau. L'eau peut elle aussi être remplacée par de l'acide : l'aventurier gardera la trace de sa cupidité, même s'il enlève la bague à temps.
Cet anneau peut également servir de moyen de contrôle. La version présentée ici réagit à l'eau, ou à tout liquide, mais il nous est possible de modifier l'enchantement pour que l'anneau rétrécisse

T&T
(1) N'importe quel utilisateur de magie sentira qu'il s'agit d'un anneau magique (*Flaire Magie*) et peut en savoir plus s'il maîtrise le sort *Œil Omnipotent*. Sinon, une évaluation sommaire (MEP de l'INT au N2 ou d'un talent approprié au N1) révélera que le diamant est un faux, ce qui devrait mettre aux aventuriers la puce à l'oreille. ***(2)*** MEP de la VIT au N3 pour retirer l'anneau, sinon perte permanente de 3 points de CONS et de DEX (le doigt ne repousse pas une fois la plaie guérie !).

Binocle magique

D'après une idée de : Brent Jones

Parmi les nombreux produits de notre catalogue, ce binocle représente l'attrape-nigaud ultime. Fait de cuivre, il est d'excellente manufacture et équipé de lentilles d'une qualité surpassant tout ce que les aventuriers ont pu voir jusqu'ici. Une inscription sur le côté mentionne : « Utiliser ce binocle pour voir à travers l'obscurité. » Des lunettes pour voir dans le noir, quel humain n'en rêverait pas ?

Les verres permettent en effet de « voir au travers de l'obscurité », mais probablement pas de la façon que l'aventurier pense. Lorsqu'il est utilisé, le binocle dessine un cercle noir autour des yeux (que l'on appuie le binocle sur la peau ou non), un cercle noir permanent ! Regarder au travers de ces cercles noirs, c'est bien regarder au travers de l'obscurité, non ?

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	regarder avec les binocles
Dissimulation :	binocles
Compétence pour éviter le piège :	ne pas les utiliser
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

propriété supposée de vision nocturne. Les aventuriers ne devraient pas tarder à vouloir le tester dans le tunnel suivant. N'oubliez pas que celui qui utilise le binocle n'a aucun moyen de découvrir ce mauvais tour, hormis par ses compagnons (qui peuvent trouver amusant de ne rien dire). Il se peut même qu'il ne le découvre que de retour en ville, alors qu'il se questionne sur la raison des railleries des citadins. Ces derniers se demandent peut-être s'il y a un spectacle avec des ratons laveurs en ville…

Résumé
(1) Ôter le cercle noir

L'avis de Grimtooth

Le binocle magique doit être le clou d'un trésor auquel les aventuriers ont eu vraiment du mal à accéder, leur faisant un dernier pied de nez. Bien que ce soit en réalité l'enchantement humiliant qui en est la cause, la magie qu'il émet accrédite la

T&T
(1) La marque laissée par les binocles n'est pas exactement glamour et provoque une perte d'1D6 points de CHR. Pour lever le maléfice, il ne faut pas moins qu'une *Conjuration* de N6.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Des pièces trop lourdes

D'après une idée de : John Strain

Les pièces d'or sont là où les insatiables aventuriers espéraient les trouver, empilées proprement, prêtes à venir remplir sacs à dos et besaces. Ce que les disetteux font sans tarder.

Un fin revêtement (visible ou non) recouvre toutes les pièces ***(1)***, augmentant, de la sorte, leur poids de 50 %. La différence n'est pas sensible sur une seule pièce, mais il en est tout autrement lorsque le sac en est rempli ***(2)***. Après plusieurs dizaines de minutes ainsi surchargé, l'aventurier commencera à ressentir une fatigue inattendue alors qu'habituellement il transporte bien plus de poids sans fatigue ***(3)***.
En fonction du revêtement choisi, il peut être enlevé de diverses manières : en appliquant une chaleur intense, en raclant avec une fine lame, par magie, *etc.*

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	naturel
Déclencheur :	porter les pièces
Dissimulation :	pièces d'or
Compétence pour éviter le piège :	***(1,2)*** intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

L'avis de Grimtooth

Même si ce piège utilise des vraies pièces, il n'en reste pas moins frustrant pour les aventuriers qui se retrouvent avec un magot difficilement transportable. Un tel revêtement a une conséquence insidieuse supplémentaire pour eux : la vive fatigue, au départ imperceptible, puis de plus en plus marquée, et dont ils ne comprennent la cause. Il s'agit là de la vraie finalité, les rendre plus vulnérables et moins performants au combat, et ce, aussi longtemps qu'ils transporteront ce fardeau.
Des versions alternatives existent. Une variante classique inverse le revêtement et l'or : un pelliculage d'or entoure un métal très dense et très lourd constituant le cœur de la pièce. Certes, un aventurier qui mord dedans pour tester sa composition s'en rendra compte (sauf si le pelliculage est suffisamment épais), mais il y perdra une dent. Pour une autre variante, l'or est enchanté de manière à ce que son poids augmente dès qu'il est « agité » et retrouve son poids normal au repos. Les tressautements font que l'aventurier aura l'impression que ses forces l'abandonnent après seulement dix minutes de marche, et le cheval s'écroulera après une heure à porter un sac.
Autre version, le métal est ferreux (pyrite, magnétite...), et la sortie du donjon est construite au dessus d'une énorme roche magnétique.

Résumé
(1) Détecter le revêtement
(2) Ressentir la différence de poids
(3) Fatigue

T&T
(1,2) MEP de l'INT au N3. ***(3)*** Calculez le poids porté par le personnage, sachant que chacune de ces pièces pèse 1,5 unité de poids, et augmentez d'un niveau toutes les MEP de ses attributs physiques tant que le poids porté est supérieur ou égal aux 3/4 de son poids autorisé.

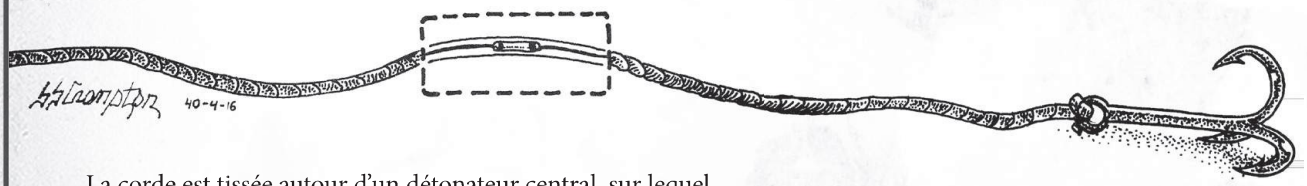
Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Tirer sur la corde sensible

D'après une idée de : Bucky Hernandez

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	tension de la corde
Dissimulation :	corde
Compétence pour éviter le piège :	ne pas utiliser la corde
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	usage unique
Type de dommages :	aucun

Parmi la profusion d'équipements découverts sur le squelette d'un aventurier mort depuis bien longtemps, se dissimule une longue corde torsadée terminée par un grappin. Une corde un peu spéciale… ce que l'aventurier qui est en train de la ranger dans son sac ignore pour l'instant.



La corde est tissée autour d'un détonateur central, sur lequel est attachée une ampoule hermétique contenant un produit chimique volatil. Quand la corde est tendue (comme lorsque l'on s'en sert pour escalader un mur ou pour sortir un compagnon d'une fosse), l'ampoule se brise et le détonateur déclenche l'inflammation du produit. Une mèche qui court tout le long de la corde induit alors sa combustion en moins d'une minute ***(1)***. Un grand moment de solitude pour l'alpiniste sur sa falaise (ou pour l'homme-araignée).
Le seul moyen de découvrir la vraie nature de la corde est de la couper. Mais qui penserait à couper une corde dont on veut se servir ?

Résumé
(1) Détecter que la corde se consume

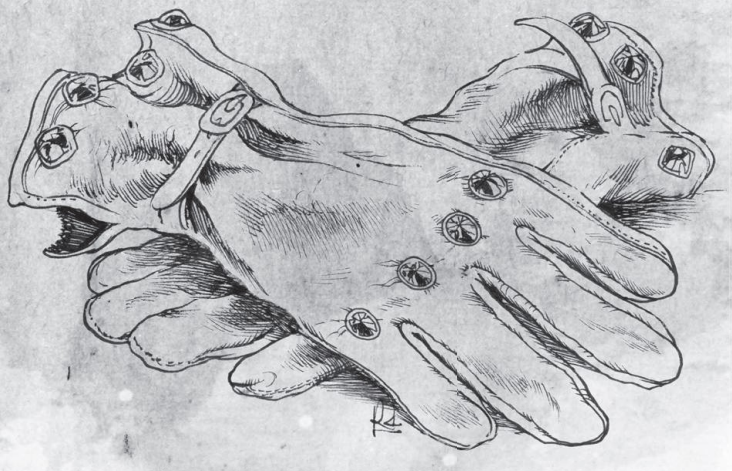
L'avis de Grimtooth

Ce type de corde peut être placé en divers points stratégiques de votre donjon où il sera expéditif pour vous débarrasser des gênants, ou du moins pour casser quelques chevilles. Si cette corde vous intéresse, n'hésitez pas à jeter un œil à ***Accroche-toi bien !*** (p. 46), cela pourra vous donner quelques idées supplémentaires.

T&T
(1) Pour remarquer que la corde se consume, celui qui s'y tient doit réussir une MEP d'INT au N3. Après, il lui suffira d'improviser...

Gantelets de bouillasse

D'après une idée de : Pat Mueller



*Au milieu d'un bric-à-brac effarant, les aventuriers trouvent une paire de gantelets en cuir. Aussi finement cousus et ajustés, ils devaient appartenir à un détrousseur renommé. La magie qui s'en dégage laisse supposer qu'ils lui offraient certains avantages pour la rapinerie **(1)**.*

L'enchantement lié à l'objet est bien moins intéressant pour le voleur qu'il n'y paraît. Toute gemme touchée par le porteur des gants se liquéfie instantanément en une substance gluante de la même couleur. La substance n'a aucun intérêt, sauf celui de jouet pour les plus simples d'esprit.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'avis de Grimtooth

Concevoir de tels gants fut un régal. Nous imaginions la mine déconfite des imbéciles, les gemmes coulant entre leurs doigts avides. Pendant un temps, nous avions même adjoint quelques enchantements supplémentaires à l'objet. Le plus ironique était de donner la capacité d'évaluer, à la pièce de cuivre près, la valeur d'une gemme ; mais uniquement si la gemme était tenue en main. C'est pour cela qu'un autre enchantement donnait l'irrépressible envie de posséder toutes les gemmes que le porteur voyait… Il fallut quelques gemmes fondues avant que le joaillier amateur ne comprenne que c'était ses gants qui les détruisaient. Je ne compte plus les trésors ayant causé un bain de sang… Certains exemplaires doivent encore posséder ces propriétés distrayantes.

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	tenir une gemme en main
Dissimulation :	gants
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

Résumé
(1) Détecter la magie

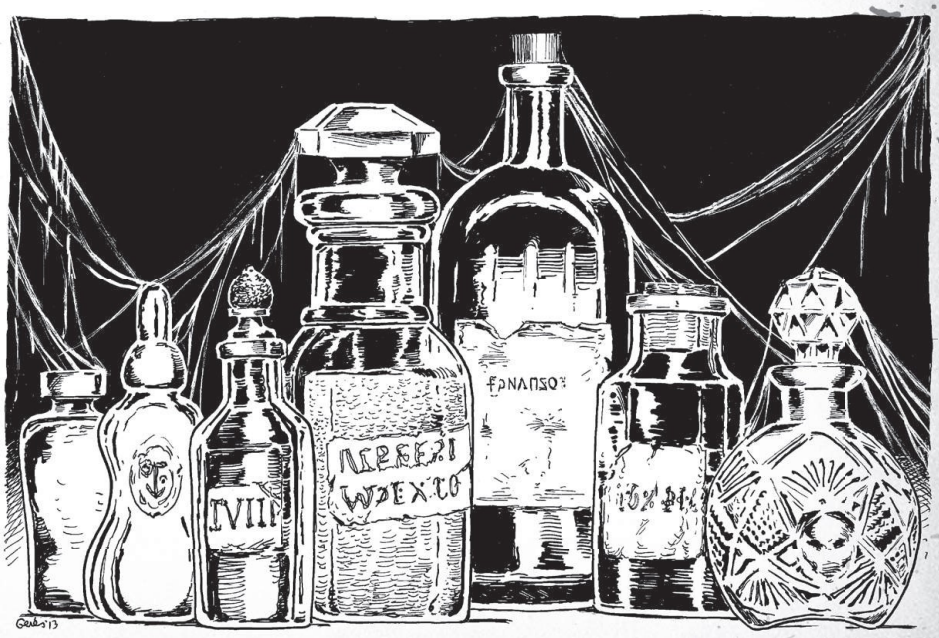
T&T
(1) *Flaire Magie* permet de détecter que les gantelets sont magiques, *Œil omnipotent* permet d'en savoir plus. Ce gantelet comporte une magie dérivée de *Guimauve Infâme*, mais de N9. Son effet peut être inversé par une *Conjuration* de N9 minimum.

L'incroyable Krulk

D'après une idée de : Chris Alexander

Nous vous proposons une fiole remplie d'un liquide ayant l'apparence d'un poison connu (couleur, odeur, texture, viscosité), éventuellement celui d'une araignée locale dont le venin est réputé mortel. Dans une écriture parfaite, une étiquette sur la fiole indique triomphalement le nom du poison.

Le venin a toutefois été malicieusement remplacé par un concentré d'adrénaline d'araignée géante ! Ces faquins d'aventuriers gardant les poisons fatals pour les monstres les plus effrayants pourraient bien avoir une surprise de taille lorsque leurs armes enduites du fameux « venin » blesseront leur cible… Au lieu d'un monstre paralysé et agonisant, ils affronteront une créature à la force et la rapidité décuplées. Voyant l'effet ravageur sur le monstre, ces crétins devraient même vouloir l'essayer sur eux, pensant candidement qu'ils ont la même résistance que le troll des montagnes qu'ils viennent d'abattre. Les essais cliniques sur nos derniers visiteurs soulignent de forts taux d'infarctus.



L'avis de Grimtooth

Ce piège s'adresse aux lettrés, certainement pas aux plus intelligents d'ailleurs, étant donnée la naïveté affligeante dont ils font preuve. Il est étonnant de voir comment les écrits sont considérés comme des vérités indiscutables. La fiole doit être dissimulée de préférence au sein d'un trésor plus conséquent ou faire partie d'un lot d'autres

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST, BT
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	inoculation
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	détection de la magie, identification
Désamorçage/Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

T&T

La « grande » créature ayant subi au moins 1 PDD par l'arme empoisonnée agit deux fois par TC comme sous l'effet du sort *Pieds ailés*. Pour les humanoïdes : MEP de la CONS à un N égal au double du sien, ou infarctus. Seul alors un rapide sort de *Guérison* peut lui sauver la vie.

fioles contenant des substances correctement identifiées sur les étiquettes. Pour renforcer encore l'artifice, le poison mentionné sur la fiole peut être en vente chez l'apothicaire de la ville voisine. Cela devrait lever le peu de soupçons que les aventuriers auraient encore.

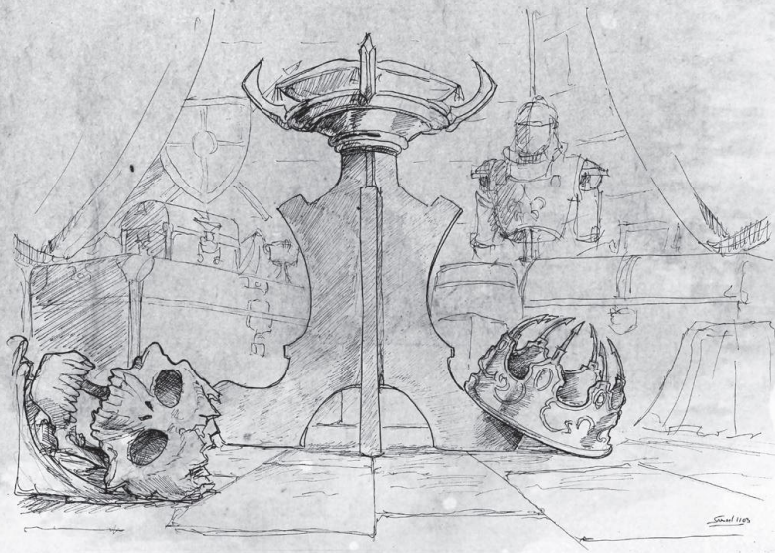
Prise de tête

D'après une idée de : James Brazier

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST, DT
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	paroles
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	détection de la magie
Désamorçage/Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	écrasement

*Ce piège se présente sous la forme d'une couronne en or de grande valeur, sertie de pierres précieuses, de perles, et de cristaux. Son précédent porteur gît à son côté, le haut du crâne déformé et brisé par une force colossale. Malgré la magie qui se dégage de la couronne **(1)**, son lien avec le mort ne s'avère pas si évident. Pourtant…*

Aussitôt enfilée, elle se resserre sur le crâne de l'audacieux, lui interdisant tout retrait. L'étreinte est particulièrement inconfortable et occasionne rapidement de graves maux de tête. Toutefois, le calvaire ne fait que débuter. Chaque fois que le couronné donne des ordres inéquitables ou tente de prendre le commandement du groupe de manière inique, l'étreinte se fait plus forte. Les maux de tête se transforment bientôt en traumatismes plus profonds, jusqu'à la rupture du crâne causant d'irrémédiables dommages cérébraux, puis une mort douloureuse ***(2)***.



L'avis de Grimtooth

C'est notre dernier exemplaire disponible, saisissez cette occasion unique d'acquérir un objet maudit digne de ce nom !

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Destinée aux plus autoritaires et narcissiques, cette couronne ne tardera pas à trouver un nouveau propriétaire tout désigné parmi les aventuriers. Vu le lieu de la découverte, ils devraient cependant bien réfléchir avant de la ramasser et encore plus avant de se décider à la poser sur leur tête. De toute évidence, un aventurier expérimenté n'oubliera pas de lancer un sort d'identification sur l'objet avant de le ramasser. Étant un objet maudit, la couronne exhale une puissante aura et semble associée à un pouvoir hors du commun. Afin de tromper le misérable, nous pouvons lui permettre de fournir un bonus indépendamment de ses effets délétères : charisme, protection, intelligence… autant d'avantages le laissant penser qu'il peut légitimement assumer les fonctions de chef de groupe.

D'autres versions plus « équitables » ont été fabriquées à une époque. Il doit encore en rester quelques copies intactes disséminées dans quelques souterrains antiques. L'une de ces versions présentait un effet réversible en cas d'actions altruistes, desserrant son étreinte lorsque le couronné prenait une décision juste et légitime. Toutefois jamais assez, de manière à contraindre l'aventurier à une vie de droiture. Une autre variante de couronne pouvait être ôtée grâce à un sceptre auquel nous l'avions lié. Sceptre bien entendu placé sous bonne garde, dans un complexe situé à l'autre bout du monde…

Résumé
(1) Détecter la magie
(2) Dégâts

T&T

(1) Flaire magie pour détecter la magie ; Œil Omnipotent indique simplement que la couronne possède à la fois des propriétés positives et négatives, de quoi plonger les aventuriers dans la confusion ! *(2)* La couronne (valeur : 10 000 PO ou plus) agit crescendo à chaque action d'autorité du porteur. Trois premières actions : 1D6 PDD et MEP de la CONS au N1 pour ne pas s'évanouir pendant 1D6 tours ; pour les deux actions suivantes : 3D6 PDD et évanouissement pendant 6D6 tours ; dernière action : mort assurée !

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Raton-laveur empaillé

D'après une idée de : Stefan Jones

Type :	chose
Rôle « narratif » :	BT
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	confinement de l'objet
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

Posée en évidence sur l'étagère d'un débarras, une curiosité en parfait état capte l'œil aiguisé du voleur : un raton-laveur empaillé, monté sur un petit socle en bois. Plus étonnant, il irradie d'une puissante magie dont la nature échappe aux coqueberts. Abandonner un tel objet ici serait stupide.

Il est enchanté de sorte à ce qu'une fois placé dans un espace confiné (comme dans le sac d'un aventurier), il en sorte discrètement au bout d'une quinzaine de minutes et retourne dans sa salle d'origine, emportant avec lui tout ce que contenait cet espace ***(1)***. En cas de représailles des aventuriers, le raton-laveur est immunisé contre les attaques non magiques.

Résumé
(1) Surprendre le raton-laveur

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N2. Un *Œil omnipotent* peut révéler la nature sournoise du raton-laveur (la MEP requise sera alors de N1 seulement).

L'avis de Grimtooth

Les monstres du donjon ont vite compris l'intérêt de cet animal et attendent avec impatience son retour après le passage des aventuriers pour récupérer l'équipement dérobé. Pour être efficace, le raton-laveur doit être facile à trouver, sans chausse-trappe alentour. Nous avions conçu cet enchantement pour un nabab vivant dans un coffre-fort cyclopéen. Il avait édifié un ensemble de petits donjons plus ou moins vides, dans lesquels il avait placé des créatures empaillées enchantées de la sorte. Les habitants des lieux récupéraient les trésors pour lui en échange de leur loyer. Piller les aventuriers, c'est brillant !

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

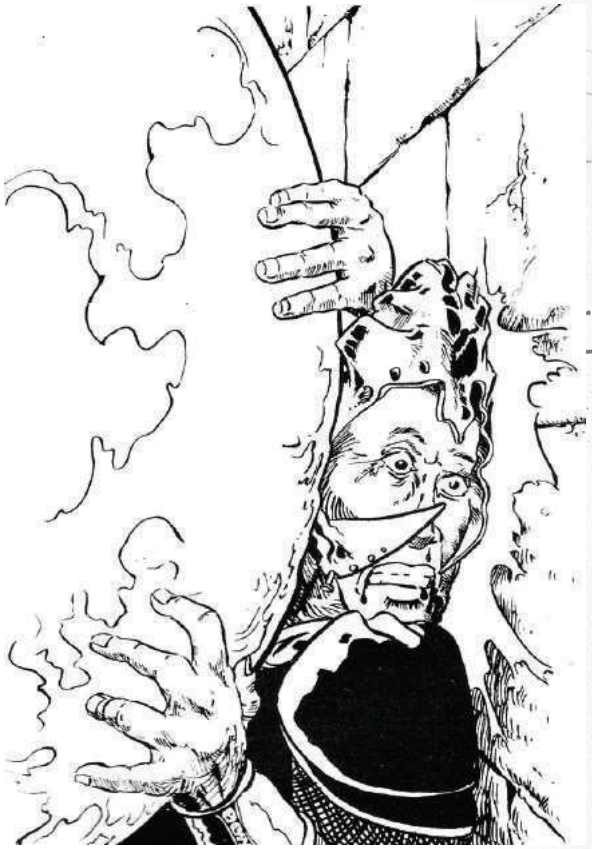
Vase de l'idiot

D'après une idée de : Ken St André

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	porter, briser, ou pénétrer le vase
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	altération des caractéristiques

Les appartements que les écornifleurs voulaient dépouiller ne sont pas à la hauteur de leurs espérances. Seules quelques imitations de piètre qualité égayent les lieux. Posé sur une table, un vase en cristal renferme toutefois une demi-douzaine de pièces de platine (appâtons le chaland). Impossible de quitter les lieux sans ce magot, aussi maigre soit-il.

Le vase est enchanté et émet de puissantes vibrations de magie négative. Ce qui ne va pas les empêcher de s'en saisir, à leur grand dam. Car quiconque le porte plus de quelques secondes devient subitement plus faible. Quiconque le brise devient idiot. Quiconque met la main dedans devient tout bleu, à moins qu'il ne le soit déjà, auquel cas il devient tout vert. Toutes les modifications sont permanentes ***(1)***. Récupérer les pièces est douloureusement simple : il suffit de renverser le vase pour les faire tomber. La mentalité destructrice des aventuriers a peu de chance de les conduire à opter pour cette solution.



L'avis de Grimtooth

Bien exploitée, l'idiotie chronique des aventuriers s'avère payante. Ce piège en est la démonstration. Pensez à adapter l'appât aux aventuriers. Une dizaine de P.O. n'attirera pas un groupe expérimenté, un diamant oui ! La première version était un pot en terre cuite avec un objet à l'intérieur dont la forme ne lui permettait de ne sortir que selon un angle précis. Les aventuriers étaient donc obligés de le tenir plusieurs dizaines de secondes en main, et finissaient souvent par le briser. Tout ça pour récupérer un morceau de zircone brute…

Résumé
(1) Modifications de caractéristiques

T&T
(1) Respectivement, perte de 2 points de FOR ou de 6 points d'INT.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre V

Choses

Dans notre catalogue, nous avons de nombreux pièges qui ne peuvent être classés proprement dans une catégorie. Ce sont ni des salles, ni des couloirs, ni des portes, et ils ne peuvent être rangés dans un sac à dos. Et c'est justement pour cela qu'ils sont extrêmement difficiles à détecter et à surmonter.

Alors que sont ces choses, vous demandez-vous ? Les choses sont... des choses. Elles se terrent dans les murs de vos donjons, dans des sols qui n'en sont pas, dans des fosses qui en sont. Les choses gardent des trésors ou se déguisent en dragon. Les choses sont aussi des histoires. Les choses peuvent brûler, mutiler, écraser, humilier, et de manière générale, sont là pour agacer et tourmenter les aventuriers.

Les choses ne sont pas de simples choses. Découvrez-les à vos propres risques.

Grintooth.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le cranequin vicieux

D'après une idée de : Mike Stackpole

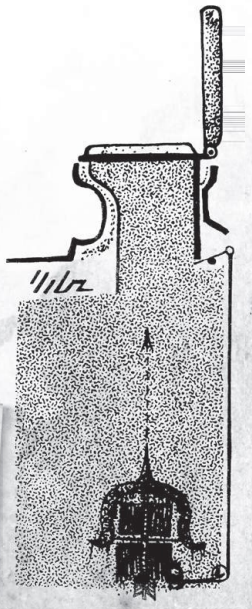
Type :	chose
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	s'asseoir sur le siège
Dissimulation :	siège
Compétence pour éviter le piège :	vue (détecter le piège), intelligence (ne pas s'asseoir)
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	manuel (le servant recharge l'arbalète)
Type de dommages :	perforant

Dans des commodités publiques sans plomberie interne, telles que des latrines à fosse simple ou un lieu d'aisance à ciel ouvert, l'aventurier découvre un siège parfaitement adapté à son postérieur. S'il se trouve dans des appartements bourgeois, l'assise peut être rembourrée. Quoi qu'il en soit, pressé d'utiliser ces commodités, il va avoir une déplaisante surprise.

Toute pression sur le siège active une arbalète (tendue par un cranequin) située dans le cloaque, juste à l'aplomb de l'orifice ***(1)***. En fonction de la puissance de l'arbalète, l'incontinent sera bon pour un drôle de frisson ou pour une mort digne du grand et puissant héros qu'il était ***(2)***.

Résumé
(1) Détecter le mécanisme
(2) Dégâts de l'arbalète

T&T
(1) MEP de l'INT au N3 pour détecter le piège ou MEP de la CH au N5 pour le déclencher accidentellement sans subir de dommages.
(2) 8D6 PDD.



L'avis de Grimtooth

Rien n'est sacré en ce Royaume n'est-ce pas ? L'intérêt d'un piège n'est-il pas d'être là où l'on s'y attend le moins ? Si comme le roi Urbain « Grand Gosier », vous ne supportez plus que vos commodités privées soient souillées par vos valets à la fesse frileuse, n'hésitez pas à nous commander un exemplaire de cette fantastique chaise percée. Pour être sûr que vous seul pourrez y prendre place pour admirer tranquillement les gravures à l'eau-forte du dernier volume de l'*Écuyer illustré*, nous réglons le piège pour se déclencher si un poids au-delà d'une certaine fourchette (plus ou moins 3 kg par rapport au vôtre) se pose sur le siège.

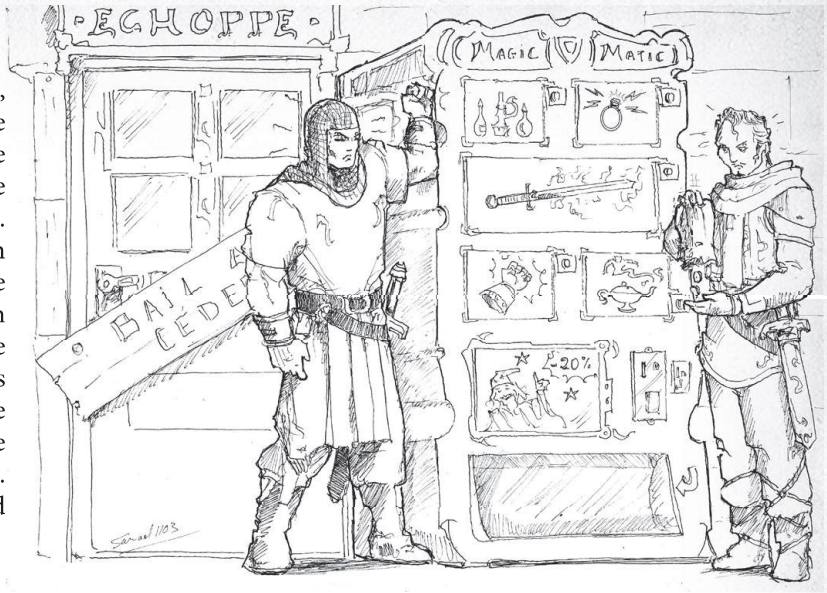
Distributeur automatique de frustration

D'après une idée de : Tom Quaid

Type :	chose
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	insertion de pièces
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

Enrichis par leur dernière déprédation, les joyeux drilles se rendent chez leur recéleur d'objets magiques attitré, bien décidés à s'équiper des oreilles aux orteils. Quelle n'est pas leur stupeur face à une boutique close et remplacée par une énorme boîte de plusieurs mètres de côté, d'où émane une puissante magie. Elle est entièrement faite de métal, sauf une vitre de cristal par laquelle ils aperçoivent des armes, des armures, des bâtonnets, des parchemins, des potions, et toutes sortes d'objets magiques. Chacun des objets est numéroté et une série de boutons sur le côté de la machine affiche les mêmes numéros. Au-dessus des boutons se trouvent une large fente et une étiquette qui mentionne : « Insérez les pièces ». Une trémie dans la machine permet apparemment de collecter l'objet sélectionné. Quel aventurier résisterait à glisser quelques pièces d'or ? Il faut vivre avec son temps, n'est-ce pas ? Ce marchand a toujours été honnête avec eux.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Une pièce dans la fente, un bouton enfoncé, et... l'épée magique à la garde incrustée de rubis ne tombe pas dans la trémie. La machine ne mentionne pas les prix, il est vrai. Une pièce de plus, une autre, et encore une autre. Rien. Peut-être en appuyant sur le bouton d'un objet moins onéreux ? Rien ! Quel que soit le nombre de pièces insérées et le bouton enfoncé, rien ne tombe. Oups, on a oublié le bouton pour rendre la monnaie. Les pingres auront beau s'acharner sur la machine, elle est indestructible. Porter plainte ? Le comble pour des voleurs, mais ils en sont capables. Dans ce cas, ils s'apercevront que le marchand d'objets est le nouveau maire de la ville…

L'avis de Grimtooth

Les aventuriers aiment tellement ressembler à des armureries ambulantes que, quoi qu'ils aient déjà, ils en veulent toujours plus. Pour quelle autre raison aller crapahuter dans des trous miteux autrement ? Ce distributeur automatique est là pour ces corniauds qui possèdent plus d'argent que de jugeote. Il faut bien récupérer l'argent honteusement dérobé aux Maîtres de Donjon !

Bien que l'emplacement idéal soit chez un marchand dont la réputation n'est plus à faire, le distributeur sera rentable dans un lieu isolé ou au fond d'un donjon. Un marchand qui fournissait de l'équipement magique aux habitants des souterrains (il récupérait les objets magiques grâce à un ***raton-laveur empaillé***, p. 101) a pu automatiser son établissement par mesure de sécurité. Par contre, scellez bien votre distributeur, les aventuriers seraient capables de s'en servir comme bouclier pour les prochains pièges.

Une variante de Patrice Grimtooth nécessite l'insertion d'une pièce spéciale correspondant exactement au prix de l'article convoité. Encore faut-il avoir trouvé au moins une de ces pièces spéciales. Voilà une façon d'amener les aventuriers dans la zone où vous vouliez…

T&T

Si vous êtes fairplay, vous pouvez laisser tomber l'article dans le bac si le joueur amène 0 et 0 sur 2D10 (1 chance sur 100, c'est généreux). Ou autre chose que l'article, comme une brochette de rats ou une boîte bien fraîche de jus fermenté d'araignées pustuleuses.

Dragon de Troie

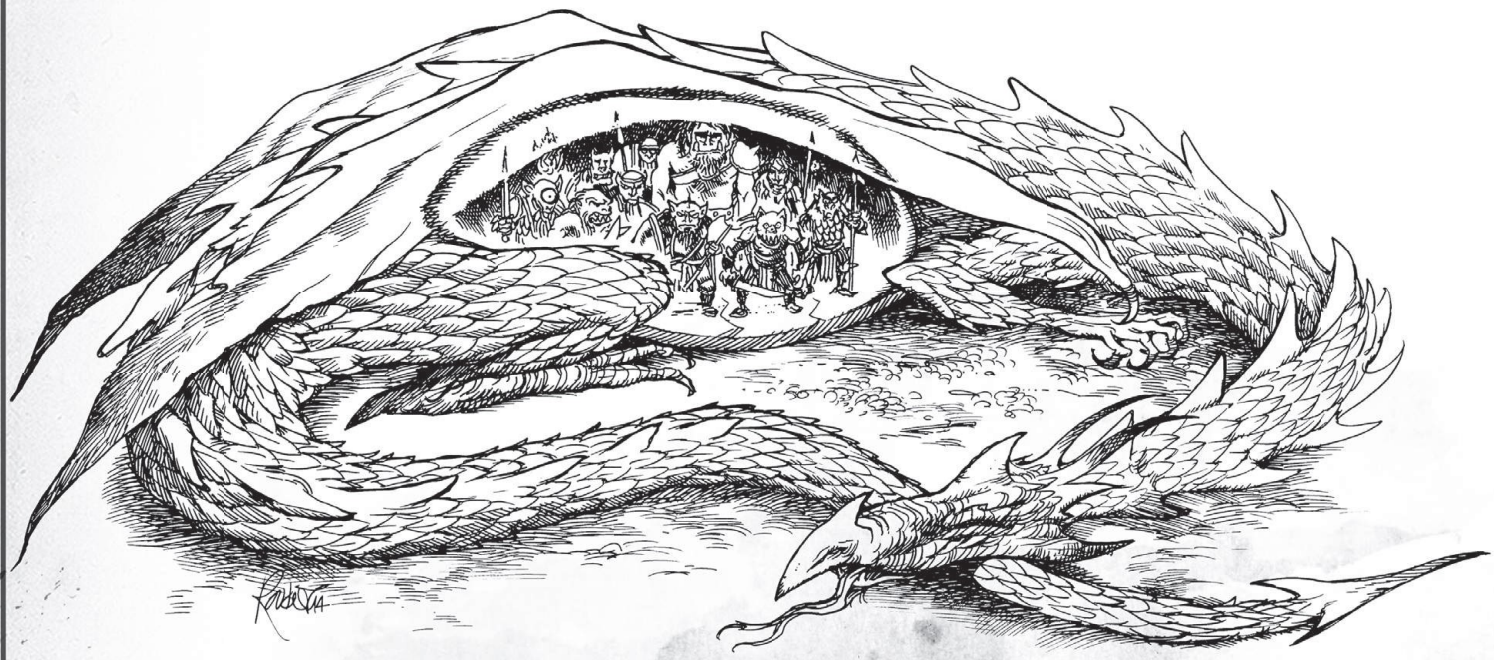
D'après une idée de : Chris Weitz

La route des marauds les conduit à une immense caverne. Les murs sont envahis par une mousse lumineuse qui plonge les lieux dans une ambiance glauque. Des gouttes tombant çà et là du plafond offrent un concert lugubre de clapotis. Au loin, une ombre massive se détache dans l'obscurité. Alors que les aventuriers s'en approchent à pas feutrés, la panique envahit leur cœur. La masse qui se dessine n'est autre qu'un gigantesque dragon rouge dont les écailles luisent sous le halo luminescent de la mousse. Heureusement pour eux, le dragon semble plongé dans un profond sommeil et il devrait être possible d'atteindre la sortie s'ouvrant derrière lui sans heurt. À moins qu'ils ne décident de s'emparer du sac débordant de trésors que le cadavre coincé sous la patte du dragon porte sur lui.

De prime abord, cela devrait se faire sans mal, puisque le dragon n'est qu'une simple maquette en balsa ***(1)***. Certes, diablement ressemblante, mais une maquette tout de même. Le hic vient plutôt de ce qui se dissimule à l'intérieur, car son « estomac » sert en réalité de cachette aux gardiens du site ***(2)***. Aussitôt les premières attaques portées par les aventuriers contre le dragon factice, les créatures jailliront d'une trappe aménagée sur son flanc ***(3)***. Plus ennuyeux pour les téméraires, toute arme tranchante utilisée contre la structure se plantera dans la « peau » de la bête. Et Grisemine sait à quel point il est difficile d'extraire une lame d'un morceau de balsa.

Bien entendu, la meilleure solution consisterait à mettre le feu au dragon, ce qui rendrait la situation pour les créatures à l'intérieur pour le moins inconfortable. Mais quel aventurier serait assez fou pour jeter une torche à la tête d'un dragon endormi, rouge de surcroît ?

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



L'avis de Grimtooth

Le ***Dragon de Troie*** peut être disposé dans n'importe quelle salle de votre complexe souterrain, mais il sera du plus bel effet dans une profonde caverne ou « endormi » sur un trésor colossal (jetez un œil au piège ***Trieuse de trésor*** p. 43). Ce piège en trompe-l'œil nécessite un environnement soigné pour être crédible.

Nous fournissons plusieurs tailles et couleurs de dragon en fonction de l'effet désiré. Un grand dragon rouge aura un effet résolument dissuasif et permettra de tenir les malpropres à distance. Cela me rappelle que mon ancêtre avait réalisé la copie d'un certain Smeogan, dragon rouge de son état, copie qui aurait permis de dissuader des idiots de nains de s'approcher de son trésor pendant des décennies. Un tel choix permet également de prendre les aventuriers à revers, après qu'ils aient silencieusement évité le danger. Un petit dragon noir aura l'effet inverse, attirant à lui les aventuriers en mal d'action. Choisissez alors vos gardiens en conséquence.

Il va sans dire que, même si le dragon a ma préférence, nous pouvons concevoir d'autres types de bestiole factice. Un faux gobelin camouflant un nid de guêpes peut mettre les aventuriers dans une situation… piquante.

Type :	chose
Rôle « narratif » :	OT
Fonctionnement :	mécanique, monstre
Déclencheur :	N.A.
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	monstre

Résumé

(1) Détecter la supercherie
(2) Entendre les créatures
(3) Détecter la trappe

T&T

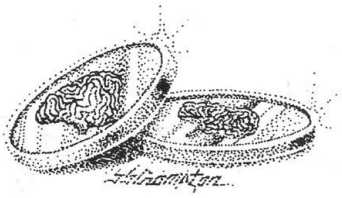
(1) MEP de l'INT au N2. ***(2)*** MEP de la CH au N3. ***(3)*** MEP de l'INT ou de la CH au N4.

Il faut 1 TC pour dégager les armes enfoncées dans le balsa, pendant lequel les créatures qui se terrent dans le faux dragon attaqueront... Un *Prends-ça* (ou un autre sort d'attaque comme *Puissance explosive*) jeté sur le « dragon » affectera les créatures qui s'y cachent. Le FLU défensif du « dragon » est égal à la somme du FLU des créatures.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Esprit plaqué or

D'après une idée de : Jonathan Bernick



Les chasseurs de trésor ont fini par mettre la main sur le fichu coffre après lequel ils couraient depuis des semaines. Malgré une serrure complexe et un piège mortel (l'artifice présenté ici sera plus crédible si le coffre est piégé), le voleur parvient finalement à l'ouvrir sans anéantir son groupe. Préservées des intempéries, des centaines de pièces d'or flambant neuves scintillent à la lumière des torches. Parmi ce magot, quelques pièces apparaissent bien singulières ***(1)****. Point de pile ou de face, juste un cerveau représenté sur les deux côtés. La valeur d'une pièce se justifiant au poids, aucune raison de les laisser là. Puis, leur composition rappelle en tout point l'or : sonorité, texture, odeur, densité, etc.*

En réalité, ce n'en est pas ***(2)***. Chacune des pièces renferme une partie d'un puissant esprit. De la sorte, plus l'aventurier possède de pièces, plus la puissance de l'esprit transporté est grande. Par l'intermédiaire de ces pièces, cet esprit se sert de son hôte comme d'un véhicule pour voyager. Pour cela, les pièces prennent subtilement le contrôle de l'esprit de l'aventurier, influençant ses décisions par le biais d'illusions visuelles ou auditives qui altèrent sa perception ***(3)***. Par exemple, pour orienter le possédé, certains endroits peuvent lui apparaître emplis de rires de femmes et d'enfants, envahis d'un air frais et apaisant, tandis que d'autres peuvent lui apparaître nauséabonds, sombres, et malfaisants.

Une fois l'esprit rendu à sa destination, il va inciter l'aventurier à se débarrasser des pièces (en dépensant son argent, en le jetant dans une fontaine pour faire un vœu, *etc.*). Une fois éloigné, l'esprit relâche son emprise sur l'aventurier et attend… le prochain aventurier sur lequel il jettera son dévolu.

L'avis de Grimtooth

Le Seigneur Belloq fut un explorateur et un chasseur de trésor émérite. Son intrépidité n'ayant d'égale que sa cupidité, il passa sa vie entière sur la piste de richesses perdues aux quatre coins de la Terre des Trolls. Quelques temps avant sa mort, malade et condamné, il nous demanda de l'aider à poursuivre son voyage pour l'éternité. Il voulait continuer à découvrir le monde et les trésors perdus. Quoi de mieux que des aventuriers baroudeurs pour le combler ? Nos enchanteurs mirent en place ce procédé afin de transférer l'esprit de Belloq dans un objet. Un objet unique risquant fort de finir dans la collection privée d'un notable, nous décidâmes de morceler son esprit, lui évitant de finir dans un coffre pour l'éternité et lui permettant de découvrir de nombreux lieux différents en même temps. Car l'enchantement permettait à son esprit de se transférer tout ou partie entre les diverses pièces. Nous en fîmes une centaine, et nul ne sait combien sont encore en circulation de nos jours.

Depuis ce premier essai concluant, de nombreuses autres personnalités nous ont demandé de transférer leur esprit dans des objets de la sorte (bottes, épées, chapeaux, et même culottes dans une maison de tolérance). Je suppose que la plupart de ces objets existent encore de nos jours

Type :	chose
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	porter les pièces
Dissimulation :	pièces d'or
Compétence pour éviter le piège :	sagesse, intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

Résumé
(1) Détecter les pièces parmi le trésor
(2) Détecter que ce n'est pas de l'or
(3) Résister aux illusions

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N2. ***(2)*** Un talent d'évaluation ou de numismatique permet de détecter que ces pièces ne sont pas en or (MEP au N3 – au N2 pour les nains et les gnomes). *Flaire Magie* permet de détecter la magie de conjuration qui en émane et *Œil omnipotent* permet d'en connaître les propriétés exactes. ***(3)*** Les pièces possédées (au double sens du terme) prennent le contrôle d'une personne qui en porte dix fois plus que son FLU. Une baisse temporaire de FLU permet à l'esprit des pièces de prendre le contrôle (temporairement). Pour résister aux illusions et à la possession : MEP du FLU au N du personnage.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'infâme statuette de nymphe

D'après une idée de : Mike Stackpole

Type :	chose
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	naturel, magique
Déclencheur :	mettre la statue sous l'eau
Dissimulation :	statuette
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	usage unique
Type de dommages :	explosif

L'impressionnante falaise a failli venir à bout des aventuriers. Mais ils sont finalement arrivés jusqu'à l'aplomb qui leur permet de franchir la chute d'eau derrière laquelle se dissimule la caverne convoitée. D'après la carte, c'est là que le pirate Arouje l'injuste aurait abandonné son trésor. Une bonne douche froide, puis une profonde caverne apparaît sous leurs yeux médusés. Au fond, un tas de trésors et de pièces d'or s'illumine sous les faisceaux des lanternes. Une magnifique statue de nymphe d'une soixantaine de centimètres est théâtralement posée dessus. Admirablement ouvragée dans un métal argenté aux éclats rosés, elle est, de toute évidence, d'une grande valeur.

Cette statue est sculptée dans du sodium pur, un élément qui s'enflamme au contact de l'eau ***(1)***. Si les avides marquent un temps d'observation, ils s'apercevront que leurs vêtements ont séché étonnamment vite et qu'ils n'ont laissé aucune trace d'humidité dans la caverne ***(2)***. En effet, un enchantement permet à la grotte de rester perpétuellement sèche et assure la pérennité de l'œuvre. Si les aventuriers décident d'emmener la statue, le porteur et ses compagnons en paieront les conséquences lorsqu'elle passera sous la chute d'eau ***(3)***. Une mort assurée pour lui, la mutilation pour ses compagnons.

Résumé
(1) Reconnaître l'élément
(2) Détecter le phénomène d'assèchement
(3) Dégâts de l'explosion

L'avis de Grimtooth

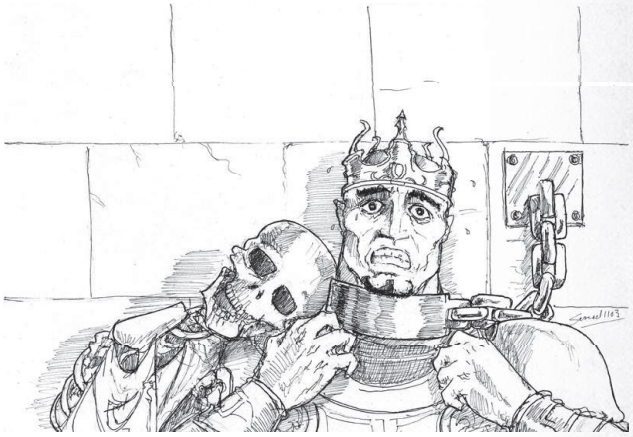
Cette statuette est un des objets les plus insidieux jamais conçus. Lorsqu'Arouje décida de prendre sa retraite, il enfouit son trésor dans les méandres d'un ancien donjon, et nous demanda de le protéger en attendant son digne successeur. Plusieurs cartes furent dessinées, chacune décrivant l'emplacement d'un trésor différent. D'un faux trésor en réalité (les pièces d'or et les pierres précieuses ne sont ici que de l'étain doré et de la verrerie colorée). Utilisées séparément, ces cartes conduisaient à la mort des chasseurs de trésors : seuls des pièges mortels et des trésors piégés les attendaient. Par contre, réunies en une, les cartes décrivaient l'emplacement du donjon, et permettaient de retrouver le fabuleux trésor (ainsi que le spectre d'Arouje l'injuste, qui serait juge de la qualité de l'impétrant…). La nymphe fut l'un des nombreux faux trésors que l'on réalisa pour lui.

T&T
(1) MEP de l'INT de N2.
(2) MEP de l'INT au N1 s'ils prennent le temps d'observer.
(3) Explosion : 4D6 PDD pour le porteur de la statuette et 2D6 PDD pour ceux qui se trouvent à proximité.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Joug royal

D'après une idée de : Maxwell Roberts



Une douzaine de squelettes jonchent le sol du cachot à l'entrée duquel se tiennent les aventuriers. Ils donnent l'impression d'être là depuis des siècles. L'un d'entre eux, moins ancien à en juger par les lambeaux de vêtements, est enchaîné par le cou sur le mur opposé. Il porte une couronne richement décorée, qui doit valoir une petite fortune. Autant la prendre, à la vue de son état, il n'en a plus l'utilité.

La couronne est enchantée et sa magie est trop puissante pour que les aventuriers en déterminent la nature exacte ***(1)***. Le premier qui s'en saisit (qu'il se couronne ou non) se retrouve immédiatement enchaîné à la place du squelette, la couronne proprement posée sur sa tête, et le carcan autour du cou. Comme les chaînes sont profondément scellées dans le mur et ont été forgées en adamantium, le nouveau roi est là pour un bon moment ***(2)***. Pour peu qu'il ait le cou d'un buffle, il aura du mal à respirer ces prochains jours.

Type :	chose
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique
Déclencheur :	prendre la couronne
Dissimulation :	squelette
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	mort lente

Résumé
(1) Détecter la magie
(2) Briser ou desceller les attaches

L'avis de Grimtooth

Naturellement, n'importe quel sort de rétrécissement lui permettrait de s'échapper sans difficulté, mais aucun de ces crétins n'y a jamais pensé. Pour en être sûr, nous pouvons graver sur le collier une mise en garde stipulant qu'un sort de rétrécissement affectera le collier en priorité… Ce qui est faux, mais nous n'avons jamais prétendu dire la vérité. Autre solution pour eux, laisser un hobbit tenir la couronne. Leur tête est tellement petite, qu'elle passe dans le collier. Je me demande même si un cerveau arrive à rentrer dans un si petit crâne, alors aucun risque pour que les aventuriers y pensent.

Bien que la couronne fut le premier objet de la sorte, nous avons en stock, depuis, de nombreux autres objets qui poussent les profanateurs à s'en saisir : bague, collier, chapeau, parchemin (il marche très bien celui-là), et même une dague. Pourquoi une dague ? Car la plupart préféreront mourir dignement plutôt que de faim…

T&T

(1) *Flaire magie* pour détecter la magie ; *Œil omnipotent* pour révéler partiellement la nature. Pour les profanes sans magie, il faut pas mal de jugeote pour flairer l'entourloupe (MEP de l'INT au N3 au minimum). ***(2)*** Le sort est rompu si les chaînes sont brisées ou descellées : MEP de la FOR au N5 ou 200 PDD. Si vous êtes généreux, la couronne peut valoir jusqu'à 10 000 PO.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'oreiller de Mung Lung

D'après une idée de : Matt Willson

La longue chevauchée des baroudeurs leur a meurtri les chairs et le dos. Ils ne songent plus qu'à trouver un refuge salutaire pour déposer leur barda et quitter leurs armures devenues trop lourdes. Pourquoi ne pas s'arrêter dans cette bâtisse accueillante ? Dans le pire des cas, il suffit de barricader les portes des chambres pour passer une nuit paisible. Et pour une fois, ils ont de vrais oreillers pour dormir, pas un sac à dos inconfortable.

Le piège est absurdement simple : les oreillers sur lesquels vont se vautrer les vauriens sont remplis de spores d'un champignon mortel, le *Rabulus mungum*. Poser sa tête sur l'oreiller libère un nuage invisible de spores microscopiques. Inhalées facilement, elles infectent lentement les poumons du paresseux. Au réveil, les symptômes ressentis ne sont guère différents de ceux d'un coup de froid attrapé pendant la nuit. Aucune raison de s'en alarmer, une mauvaise toux est habituelle dans ces auberges relais (ou ces donjons humides et froids si vous placez le piège dans une salle de garde abandonnée). Néanmoins, son état s'aggrave rapidement durant la journée ***(1)***. La petite difficulté pour reprendre son souffle après un effort se transforme, à la tombée de la nuit, en de violentes sueurs et une asphyxie de plus en plus intense, entraînant une cyanose puis la mort. Ajoutez à ça la rumeur d'une malédiction s'abattant sur quiconque s'aventure en ces lieux, et l'infestation par les spores de Mung tombe à propos pour créditer cette hypothèse.

L'avis de Grimtooth

Nous vous recommandons de placer ces oreillers dans une zone isolée de votre complexe, éloignée des regards et aménagée avec tout l'attirail d'un lieu de luxure sybarite digne de ce nom. Un temple du plaisir tenu par une prêtresse impudique et lascive, prête à soigner l'âme et la chair, à offrir des rafraîchissements et le réconfort d'une nuit de sommeil sereine. Nos premiers oreillers furent réalisés pour le Temple de Mung Lung, un temple aux saveurs orientales à proximité duquel poussaient ces champignons endémiques. La prêtresse, que je suspecte d'être un succube, avait pour habitude d'inviter les grands du Royaume dans ses appartements et de placer dans les oreillers divers types de champignons que nous lui fournissions (aux propriétés tantôt hallucinogènes, tantôt pathogènes, ou bien encore annihilant temporairement la volonté). Elle devint rapidement une des femmes les plus puissantes du Royaume et développa un réseau de « renseignement » à travers tout le continent, réseau dont les activités perdurent à ce jour.

Type :	chose
Rôle « narratif » :	DT, ST
Fonctionnement :	naturel
Déclencheur :	dormir sur l'oreiller
Dissimulation :	oreiller
Compétence pour éviter le piège :	ne pas dormir sur l'oreiller
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	infection

Ces oreillers champignons peuvent donc servir à nombre de finalités en fonction du lieu : récupérer des informations, assassiner des intrus, affaiblir un groupe, *etc.* N'hésitez pas à combiner les possibilités (imaginez un groupe dont un des aventuriers est pris de bouffées hallucinogènes, tandis que d'autres tombent amoureux du premier orque venu, ou sont pris d'une folle envie de dire la vérité, toute la vérité).

Résumé

(1) Résister à l'effet des spores

T&T

(1) L'effet des spores commence à se faire sentir au bout de 3D6 heures, puis fait perdre à la victime 1D6 points de CONS et de bonus de combat par heure (6 tours complets). Seul un sort d'*Antidote* (N4) (ou une potion magique équivalente) peut le sortir de là.

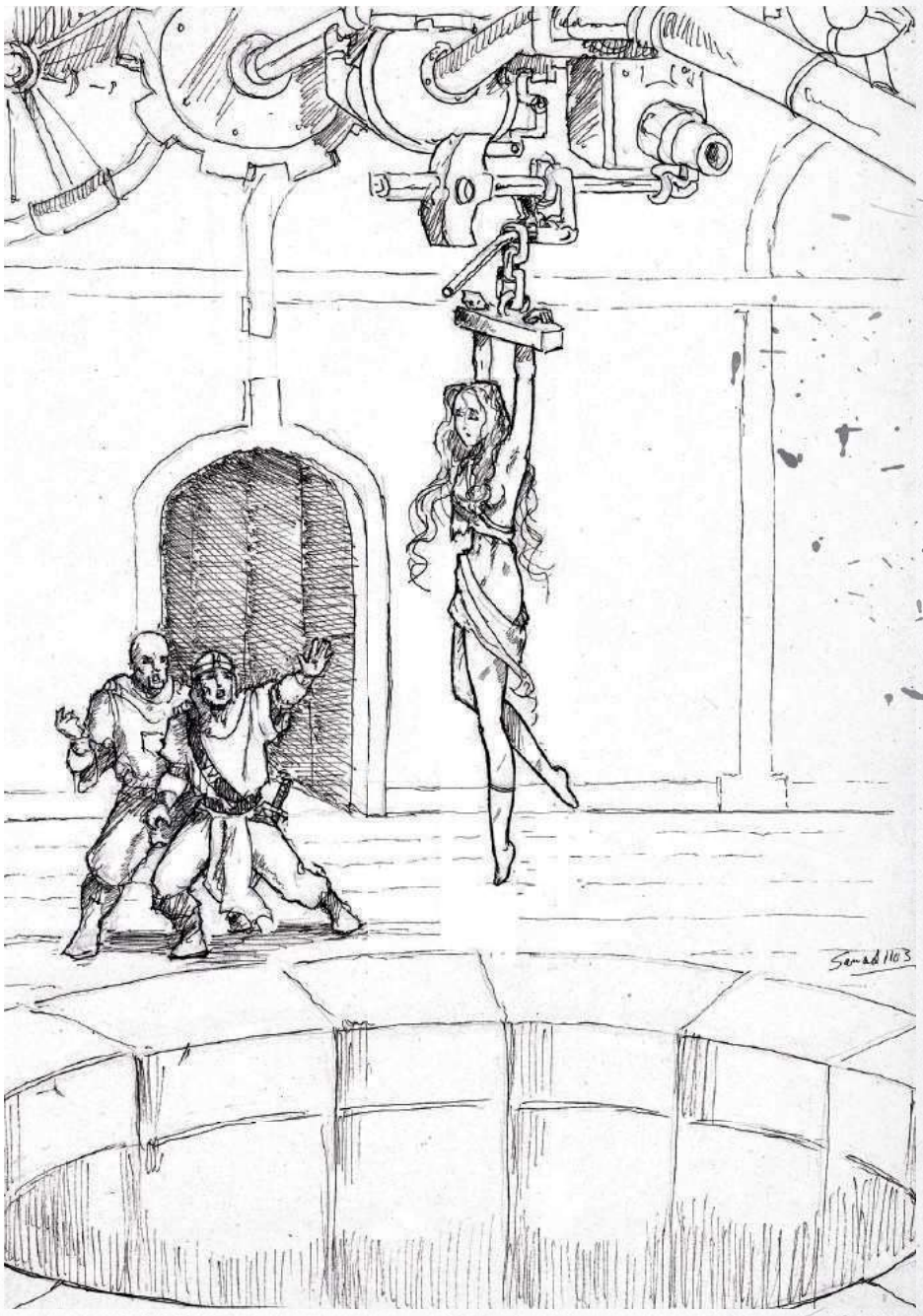
Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le puits au supplicié

Type :	chose
Rôle « narratif » :	ST, DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(1)*** dalle de pression
Dissimulation :	***(1)*** sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1,4)*** intelligence, chance ; ***(2)*** agilité, réflexe ; ***(3)*** intelligence
Désamorçage :	***(1)*** dextérité
Réamorçage :	***(2)*** automatique (3 tours)
Type de dommages :	chute, autre

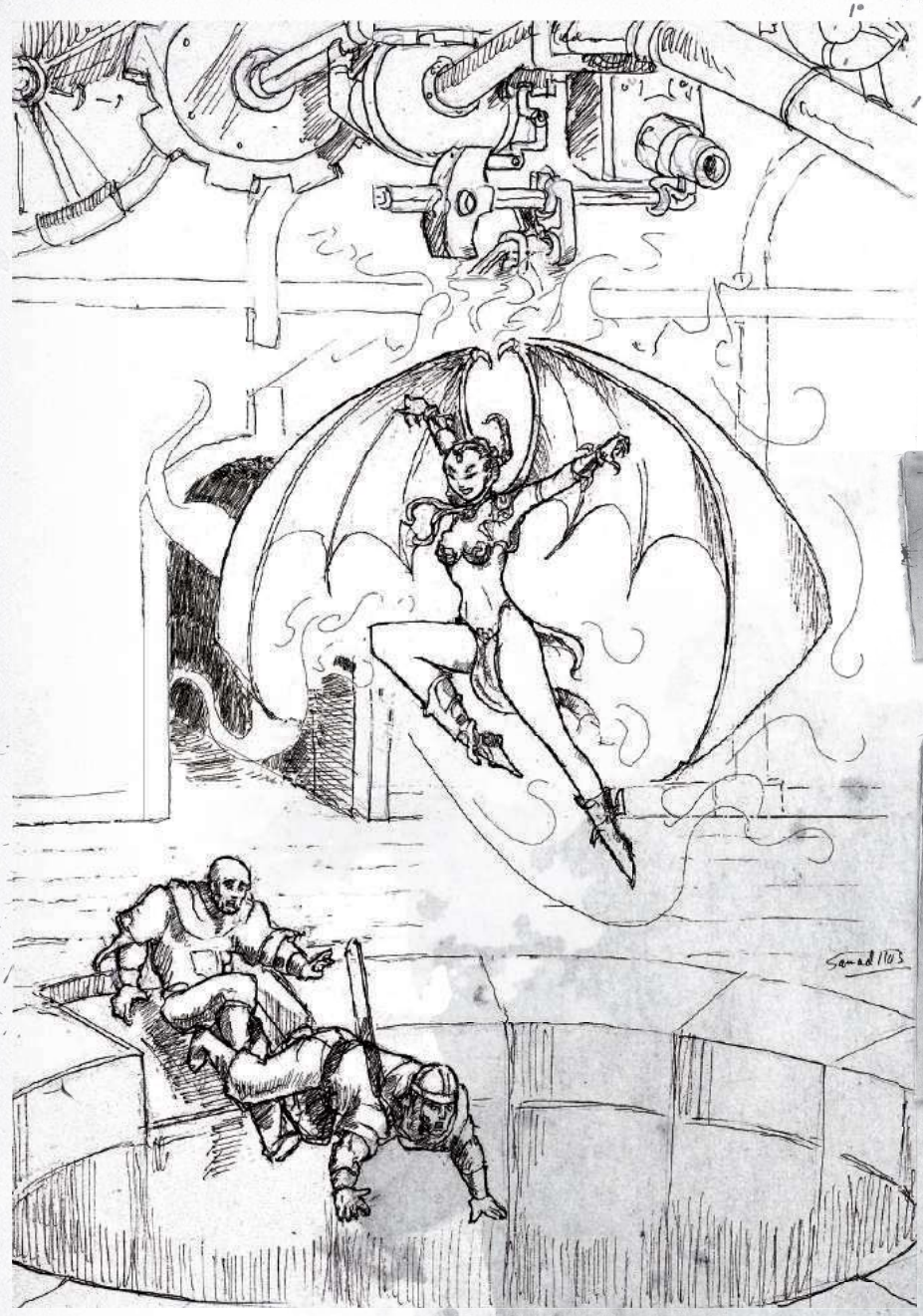
D'après une idée de : John Kramer

La recherche de leur compagnon, enlevé quelques heures plus tôt, a conduit les fidèles bravaches jusqu'au sommet d'une tour imposante. Tandis qu'ils enjambent la dernière volée de marches, les râles de souffrance de leur ami résonnent au rythme de leur pas. Sous leur regard horrifié, leur ami est là, pendu à un crochet au-dessus d'un puits sacrificiel. Ses habits sont lacérés et ses bras mutilés témoignent de la violence des supplices endurés. Un rapide tour d'horizon, la salle semble vide en dehors de rouages complexes surplombant la fosse. Le crochet est fixé à ce jeu de poulies par une corde éliminée qui ne tiendra plus longtemps. Leur compagnon lève la tête dans un effort pitoyable au moment où l'avant-dernier fil de la corde lâche. S'ils veulent le récupérer avant une chute mortelle, ils vont devoir se décider rapidement ! Une gageure compte tenu des capacités intellectuelles de ce genre de personnages. Je vous parie qu'ils vont se ruer vers leur ami sans se poser de questions.



Dans leur affolement, ils ne prennent pas le temps d'inspecter les dalles de pierre qui encerclent le puits. Un tort, car elles sont reliées à des plaques de pression ***(1)*** qui déclenchent l'affaissement soudain des abords du puits. Polies et lissées, les dalles font alors office de glissoire et le puits se transforme en un entonnoir géant au fond duquel sont précipités les aventuriers ***(2)***. Quid des larrons une fois dans leur cul-de-basse-fosse ? Tout dépendra de la finalité de votre piège (capture, mort, humiliation…).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



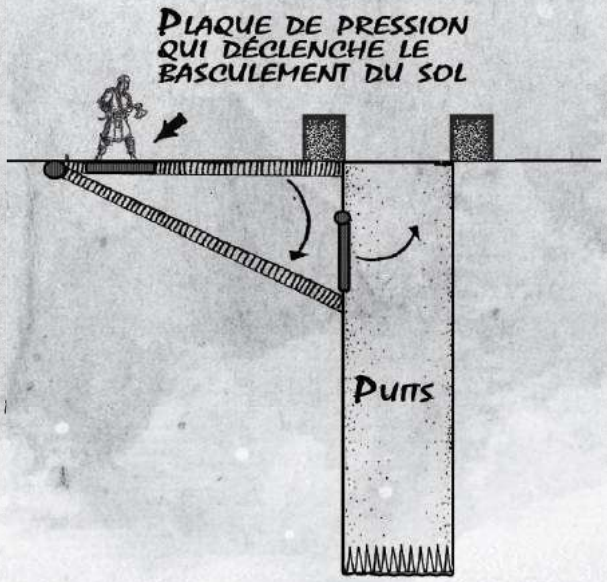
la fosse par contre… Quant à comment la remplir, même si le plus simple demeure évidemment les bonnes vieilles piques, d'autres options sont proposées : bactéries mangeuses de chairs, vermine, araignées géantes, limon vert, *etc.* Si vous désirez les capturer vivants, optez alors pour le grand filet que les poulies permettent de remonter avec la pêche du jour.

Résumé
(1)-Détecter les dalles piégées
(2) Éviter la chute, sinon dégâts
(3) Détecter l'illusion
(4) Détecter le déguisement

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N2. ***(2)*** MEP de la DEX et de la VIT au N2. Il est possible de se retenir au corps suspendu, MEP de la DEX et de la VIT au N1. ***(3)*** *Flaire magie* pour détecter la magie ou *Œil omnipotent* pour déceler la supercherie. ***(4)*** MEP de l'INT au N2.

L'avis de Grimtooth

Ce piège enfantin permet de nombreuses variantes qui conditionnent le contenu de la fosse. En premier lieu, il existe des solutions alternatives pour le personnage pendu : magnifique femme, blessée et apeurée, qui suscitera bien des imprudences ; illusion créée par le grand méchant ***(3)***, qui observera alors la scène depuis un balcon situé juste au-dessus de l'entrée ; mannequin ou cadavre grimé avec les habits de leur ami, évitant que les magiciens ne détectent la supercherie ***(4)*** ; ou plus pervers encore, grand méchant sous l'effet d'une métamorphose, désireux d'assister à la chute en première loge. Comme vous vous en apercevrez, plus l'appât est grossier, mieux il fonctionne. Et si, comme nous, vous aimez le grand spectacle, n'hésitez pas à pendre un cadavre en putréfaction. Sensations garanties si les aventuriers essaient de s'y accrocher en tombant. Il vous faudra nettoyer



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

101e piège

En post-scriptum de notre catalogue de pièges, je t'offre, cher client, un échantillon de mon stock privé de pièges destructeurs d'aventuriers. C'est un jour à marquer d'une pierre blanche, car aucun de ces pièges exceptionnels n'a jusqu'ici franchi les murs de mon donjon. D'ailleurs, la publication de ce tome est en elle-même un événement tellement rare, qu'elle mérite un rituel final.

Les ensorceleurs sont une espèce fouineuse, et ils vont trop souvent traîner et fureter là où ils ne devraient pas. Je suppose qu'on ne peut pas les blâmer pour cela – ce sont des petits moutons conditionnés – mais ça m'échauffe tout de même le sang d'apprendre qu'un fichu magicien s'est permis de lire mes grimoires à la recherche de savoirs ésotériques. Aux yeux d'un mage assoiffé de puissance, chaque livre poussiéreux posé sur une étagère est un livre de sorts, même si ce n'est que la liste des noms des pigeons voyageurs de mes Maîtres de Donjon favoris. Totalement déplorable.

C'est pour cette raison que j'ai conçu le piège que je m'apprête à te révéler ici. Sa préparation a été longue et fastidieuse. J'ai dû voyager de par le monde en quête des ingrédients précis nécessaires à mes plans. Tout devait être parfait.

Après une année de recherches scrupuleuses, je réunis enfin tous les ingrédients nécessaires : l'encre de l'insaisissable raie manta pourpre, une touffe de poils d'un gibbon aveugle et sans poumon, le bréchet d'un canard, et l'intangible innocence d'un nouveau-né. Retiré dans les entrailles de mes souterrains, je mélangeai ces ingrédients, et d'autres encore, dans un large chaudron, loin des regards indiscrets. Au rythme du tintement de cloches en orichalque, je psalmodiai des sortilèges aux mots de velours. Et après un instant de bouillonnement cosmique, le rituel fut terminé.

La potion obtenue était limpide et sans odeur. Je la répandis sur la table où elle sécha en quelques secondes et prit la consistance d'un film invisible. Ce film resta indétectable, jusqu'à ce que des mains humaines viennent le toucher… Car voyez-vous, les huiles sécrétées par la peau humaine interagissent violemment avec ce produit quand elles entrent en contact avec. Le film reprend alors sa viscosité et se transforme en un poison neurotoxique de contact, qui se diffuse dans le corps de la victime en quelques secondes. Une mort douloureuse s'ensuit en quelques minutes.

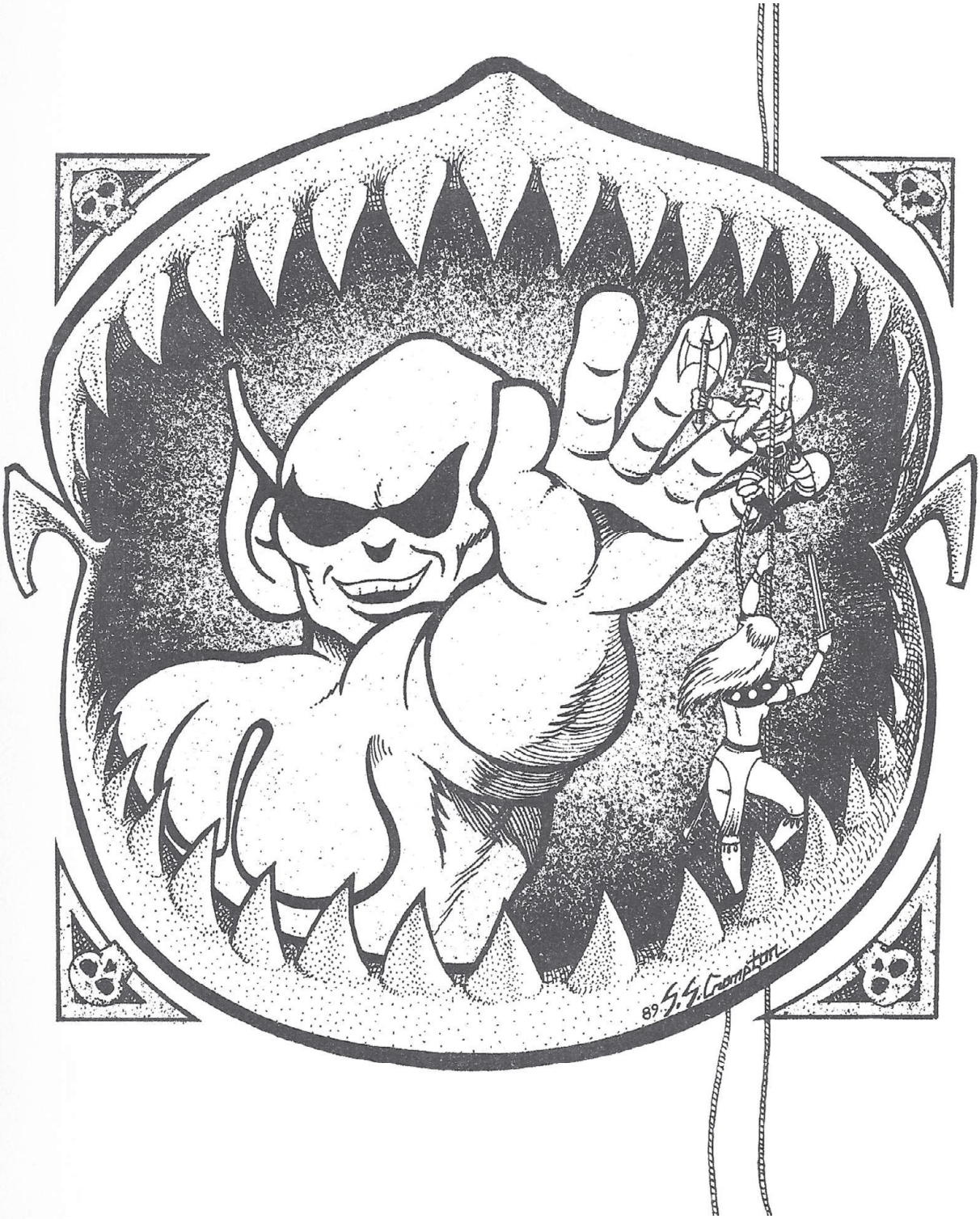
Pour le démontrer, j'ai pris la liberté d'enduire cette page avec une dose de cette potion. Alors que tu lis ces lignes, le poison doit avoir profondément pénétré ton corps. D'après mes estimations, tu devrais avoir juste assez de temps pour replacer ce livre sur son étagère avant de t'écrouler, la bave aux lèvres.

La prochaine fois, reste à ta place et ne fourre plus ton nez dans les affaires des autres !

Fais de beaux rêves.

~ Grimtooth

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre VI

Bras droits

Depuis des années, je récolte tous les honneurs pour mon catalogue de pièges diaboliques et pas une fois, je n'ai mentionné les brillants ingénieurs m'accompagnant. Vous me direz, cela est bien normal, le Maître des Pièges, c'est moi, et ce titre ne souffre d'aucun partage ! Néanmoins, je dois reconnaître le talent de certains d'entre eux sans qui, parfois, je n'aurais été qu'un Machiavel sans son Prince. Ce chapitre contient dix pièges inédits, dont cinq pièges ont été inspirés par nos bras droits mécènes, et cinq autres ont été entièrement conçus, décorés, et équipés par des créateurs émérites. Que règne la terreur entre les murs de leur donjon !

Grimtooth.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

L'illumination de Jicey

D'après une idée de : Jicey XIII^e^ du nom

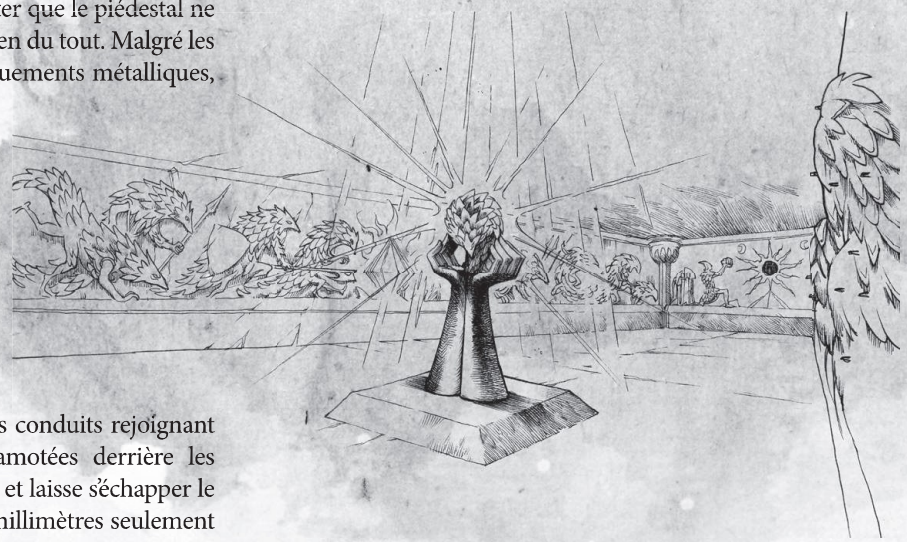
Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(3,7)*** interrupteur
Dissimulation :	***(3,7)*** pilier ; ***(5)*** mur
Compétence pour éviter le piège :	***(2,3)*** vue ; ***(4)*** dextérité ; ***(5)*** constitution ; ***(6)*** rapidité ; ***(7)*** vue, dextérité
Désamorçage :	***(3,7)*** dextérité
Réamorçage :	***(3,7)*** automatique ; ***(5)*** manuel (remplissage des poches de gaz)
Type de dommages :	chimique

*Alors que la bande de soudards pénètre dans la salle, son attention est happée par la fascinante idole couverte d'écailles flavescentes qui préside au centre de la salle. Paumes tendues vers le ciel, deux bras sculptés dans de l'ivoire jaillissent du sol pour exposer aux spectateurs l'antique fétiche tel un enfant sacré roi. Un puits de lumière dorée embrase la petite statue qui irradie de dizaines de faisceaux blafards envahissant la pièce. En regardant de plus près, les rayons viennent mourir sur de petits morceaux de métal enchâssés dans les murs **(1)**. Un bas-relief qui dépeint une étrange procession court de la porte jusqu'au piédestal. Des guerriers pangolins vaguement humanoïdes évoluent dans des postures baroques autour d'un personnage revêtu d'une armure d'écailles. Les bras en l'air, il présente à un soleil noir un petit animal étincelant dont les écailles illuminent les disciples d'une puissance impure. Peut-être que cet animal inhabituel n'est autre que l'idole que les aventuriers contemplent avec envie. Et, alors que leurs regards s'attardent sur l'idole, une irrépressible attraction s'empare d'eux.*

Les faisceaux lumineux éveillent tout naturellement la méfiance des aventuriers. Les voilà donc lancés dans un exercice de contorsions digne des pires matassins mimant la procession observée sur le bas-relief ***(2)***. Après cette imitation réussie de Daniel Browning, le plus agile se retrouve devant la statue dorée d'un animal enroulé sur lui-même. Le puits de lumière qui l'éclaire est une courte cheminée de moins de deux mètres tapissée de miroirs. En son centre, une bille affectée d'un sort de lumière éternelle est fixée et assure un éclairage permanent. Un système de balancier est grossièrement camouflé au creux des paumes du piédestal ***(3)***. Les dévots du Docteur Jones comprennent vite qu'il suffit de remplacer la statue par un objet d'un poids équivalent ***(4)*** pour éviter que le piédestal ne s'enfonce dans le sol et ne déclenche… rien du tout. Malgré les bruits inquiétants de rouages et les claquements métalliques, ce mécanisme n'est qu'un leurre destiné à détourner l'attention des ruffians des pièces en métal qui ne sont maintenant plus éclairées. Car la véritable protection du temple réside bien dans la lumière. Le matériau composant les clous sertis dans les murs a la propriété de gonfler considérablement lorsqu'excité par la lumière naturelle. Dilatés de la sorte, les clous obstruent totalement des petits conduits rejoignant des poches de gaz neurotoxique escamotées derrière les parois. Sans lumière, le matériau rétrécit et laisse s'échapper le gaz mortel. Bouger l'idole de quelques millimètres seulement modifie suffisamment l'angle des rayons lumineux pour altérer l'éclairage d'1D10 clous. La quantité de gaz contenu dans une seule poche n'aura pour effet que de paralyser quelques heures les aventuriers à moins de trois mètres ***(5)***, mais l'effet synergique de trois poches de gaz suffit à plonger dans un coma définitif tous ceux présents dans la salle. L'action du gaz est particulièrement rapide et ils n'ont que quelques secondes pour quitter la salle le cas échéant ***(6)***.

L'avis de Grimtooth

Jicey I^er^ fut l'archiprêtre de l'ordre du Pangolin, un culte inhumain qui causa la destruction d'une partie des Royaumes du Sud. Ces adorateurs du plan de l'énergie négative avaient découvert un animal capable de concentrer cette énergie et de la restituer sous forme lumineuse. Baignés dans cette lumière vitreuse, les adorateurs s'imprégnaient d'une puissance hors du commun. Toutefois, l'animal craignait la lumière et le moindre rayon de soleil lui aurait été fatal. Le culte bâtit un temple pour le maintenir captif dans la salle la plus inaccessible du complexe. Nul ne sait si la statue actuelle est le fabuleux animal ou s'il ne s'agit que d'une statue sculptée à sa gloire lors des dernières



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

années du culte. Nos services furent contactés il y a quelques décennies par le prétendu descendant de Jicey. Ce dernier voulait renforcer la sécurité dans le temple où était conservée la relique sans qu'elle puisse être endommagée par une chausse-trappe trop spectaculaire. Le dispositif mis au point s'adapte d'ailleurs à n'importe quel temple et nous fournissons tout type de statues réfléchissantes, y compris des éfrits. Si vous êtes foncièrement retors, nous pouvons également transformer le leurre en un mécanisme condamnant les issues et régler l'intensité de la lumière éternelle de manière à ce qu'une simple torche suffise à perturber le dispositif lumineux. Le cas échéant, le système de balancier sera camouflé avec le plus grand soin afin d'éviter toute évasion ***(7)***. Et la cupidité rendant stupide, la libération du gaz peut être accélérée en recouvrant les clous métalliques de poudre d'or…

Résumé
(1) Détecter les morceaux de métal
(2) Passer entre les faisceaux de lumière
(3) Détecter le mécanisme (très facile)
(4) Remplacer la statue
(5) Résister au gaz (1 poche, 3 poches)
(6) Sortir de la salle
(7) Détecter et désamorcer le piège

T&T
(1) MEP de l'INT au N2 ou de la CH au N3 pour les remarquer. ***(2)*** MEP de la DEX au N3 pour éviter les rayons, sachant qu'en cas d'échec, il ne se passe rien… ***(3)*** MEP de l'INT au N1. ***(4)*** MEP de la DEX au N1, à condition d'avoir réellement un objet de même poids ! Si le socle s'enfonce, MEP du FLU au N1 pour ne pas perdre 1D6 points d'INT pendant 1D6 tours (panique). ***(5)*** Pour résister à cet effet en cas d'ouverture partielle des trous, MEP de la CONS au N1 pendant le 1er TC, puis au N2 au 2e TC, *etc.* ***(6)*** MEP de la VIT au N2 pour sortir sain et sauf de la salle après avoir enlevé la statue, sous réserve de dire expressément son intention de sortir le plus rapidement possible. ***(7)*** Détecter : MEP de l'INT au N3 ; désamorcer : au N5, sous peine de condamnation de la ou des sorties.

Le baiser épineux de Rasend

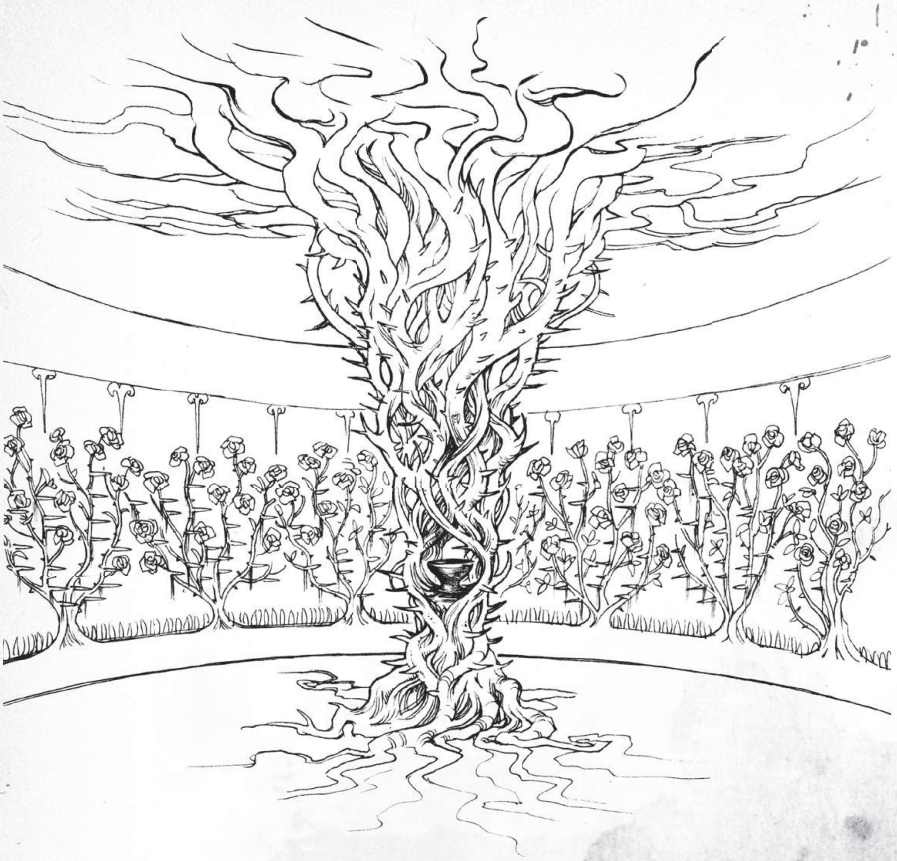
D'après une idée de : Rasend van Sinn

Type :	salle
Rôle « narratif » :	DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(5,7,9)*** interrupteur
Dissimulation :	racine centrale
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** agilité ; ***(2,6)*** vue ; ***(3)*** écouter ; ***(4)*** rapidité ; ***(5,7)*** force ; ***(8)*** réflexe
Désamorçage :	***(2,6)*** dextérité
Réamorçage :	manuel (nouveau fil de nylon via un passage secret qui donne dans la racine depuis l'étage inférieur)
Type de dommages :	perforant

Quittant les corridors nauséabonds, les aventuriers entrent dans un havre de paix et de sérénité. Une mise en scène florale à couper le souffle inonde de beauté cette petite pièce circulaire. Des peintures diaprent les murs de magnifiques rosiers aux couleurs vives. Au pied des tiges, des épines métalliques de plusieurs dizaines de centimètres ajoutent un relief théâtral au décor. L'ambiance est renforcée par un fourmillement sonore, comme si des milliers d'insectes s'activaient entre les murs. Au centre de la pièce, une gigantesque racine en métal et couverte d'épines s'élève du sol jusqu'au plafond. Une niche creusée en son milieu abrite une coupe massive en or pur gravée de motifs rosacés. Une année de beuverie et de fornication en perspective. Mais avant de récupérer le trésor, les rapaces doivent éviter les nombreuses épines qui hérissent la racine centrale ***(1)***.

Ce qui ne va pas être si facile, puisqu'elle se révèle être un puissant électroaimant, inactif pour le moment. L'électricité nécessaire à son fonctionnement provient d'une salle située à l'étage inférieur dans laquelle les aventuriers se sont certainement interrogés sur l'utilité du bassin rempli d'anguilles électriques et des conduits métalliques. Quant à la coupe, elle est attachée à un fil de nylon presque invisible ***(2)***, lui-même relié à un interrupteur fixé à l'intérieur de la racine. La longueur du fil est prévue pour qu'il se rompe dès que la coupe est extraite de la niche. Un petit clic à peine audible ***(3)*** peut alors alerter ceux à proximité. Le temps de chargement de l'électroaimant ne laisse que quelques secondes au groupe pour quitter la salle ***(4)*** avant que tous

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



une coupe d'or. Mais cette idylle ne dura qu'un printemps. Découvrant le crime de lèse-majesté, le roi furieux fit immoler Rasend au milieu de ses rosiers et la reine finit ses jours dans l'anonymat d'un couvent. Des décennies passèrent et le royaume d'Isseb s'assombrit et disparut. Ses successeurs rasèrent le palais et les sous-sols furent condamnés. J'étais encore un jeune troll quand une femme à la beauté flétrie vint quérir mon aide pour protéger la tombe de son bien-aimé qu'elle avait aménagée sous le palais déchu. Les cendres de son amant furent mêlées au métal de la racine centrale et nous conçûmes ce dispositif. La dame y déposa la coupe et s'évapora, en même temps que le pécule qu'elle m'avait promis en échange de mes services… Nous ne sommes jamais retournés dans cette tombe, mais mes espions m'ont rapporté la présence d'une silhouette fantomatique à proximité des ruines.

leurs objets métalliques ne soient violemment attirés vers la racine et que les nombreuses épines ne réceptionnent en douceur les boîtes de conserve sur pattes *(5)*. La puissance de l'électroaimant est colossale et son attraction s'exerce sur toute la salle. Si les aventuriers en armure s'étaient positionnés à une distance respectable de la racine, l'envolée n'en est que plus belle (avec la variante jeu de quilles si leurs camarades se tenaient plus au centre). Paniqué, le voleur ne tardera pas à penser qu'il faut remettre la coupe en place et, dans la précipitation, ne remarquera certainement pas le petit interrupteur fort bien camouflé sur le socle où la coupe vient se poser *(6)*. Celui-ci a pour effet d'inverser le champ magnétique et de transformer la force d'attraction en une force de répulsion tout aussi intense. Tandis que les guerriers partent pour une nouvelle envolée, cette fois vers les épines géantes *(7)*, ceux ayant échappé à l'attraction sont confrontés aux innombrables objets métalliques projetés de la racine vers les murs *(8)*. Prions pour que leurs bourses aient été bien remplies. L'interrupteur a aussi pour effet de libérer une horde d'insectes carnassiers de derrière les murs et qui auront tôt fait de nettoyer la salle *(9)*. C'était donc ça le bourdonnement…

L'avis de Grimtooth

Rasend fut jardinier en chef à la cour du roi Isseb l'Éclatant. Amoureux des roses, il ne tarda pas à succomber au charme de la plus belle d'entre elles, la reine Rose des Vries. De leur amour réciproque naquit une aventure passionnée que les amants scellèrent en échangeant leur sang dans

Résumé

(1) Atteindre la coupe sans se piquer (très facile)
(2) Détecter le fil de nylon
(3) Entendre le clic
(4) Sortir de la salle
(5) Résister à l'attraction (extrêmement difficile), sinon dégâts (-)
(6) Détecter l'interrupteur
(7) Résister à la répulsion (idem) sinon dégâts (++)
(8) Éviter les objets
(9) Caractéristiques des insectes (s'attaquent aux blessés)

T&T

(1) MEP de la DEX au N1. *(2)* MEP de l'INT au N3. *(3)* MEP de l'INT au N2 (N1 pour les filous). *(4)* Si les personnages déclarent vouloir quitter la salle en vitesse, MEP de la VIT au N1. *(5, 7)* Ceux qui portent une armure métallique : MEP de la FOR au N4, sinon 5D6 PDD. *(6)* MEP de l'INT au N4. *(8)* MEP de la VIT au N1 pour éviter les personnages en armure et les armes attirés vers le centre ou expulsés vers le mur ; en cas d'échec, 2D6 PDD plus MEP de la CH au N1 ; en cas d'échec à cette nouvelle MEP, le personnage sert de bouclier à son compagnon en armure et s'empale à sa place ! (5D6 PDD). *(9)* Les insectes nettoyeurs s'attaquent uniquement aux blessés, leur drainant 2D6 points de CONS par TC ; pour s'en débarrasser, la seule solution est de quitter la salle ou de jeter un *Allez, va-t'en* en totalisant plus de 50 points.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Ave Kobal, morituri te salutant !

D'après une idée de : Kobal

Type :	couloir, salle
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	***(2)*** bouton pressé
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence, vue ; ***(2)*** dextérité, réflexe
Désamorçage :	***(1)*** dextérité
Réamorçage :	automatique
Type de dommages :	monstre

L'exploration des catacombes de Jofa touche à sa fin. Abandonnées deux siècles plus tôt, il n'en reste plus que des murs décrépits et des tombes vides. Les aventuriers n'aspirent qu'à retrouver la surface et à quitter l'air vicié de ces souterrains. À en croire la carte découverte dans les entrailles du complexe mortuaire, une dernière porte se musse dans les méandres de la fresque murale qui leur fait face. La mise en scène de la représentation est subtile et les détails sont saisissants. Elle figure l'ascension d'un ilote au rang de général, puis sa déchéance. Le mécanisme d'ouverture de la porte est situé sur son corps dépouillé, gisant au pied d'un peuple qui le conspue. Un bouton à enfoncer tout bêtement…

Et bêtement le sol du couloir s'effondre sous leurs pieds ***(1)***, les jetant dans une fosse remplie d'un liquide noirâtre et malodorant ***(2)***. Cela ressemble à d'anciens cachots inondés sur plus d'un mètre. Les grilles sont ouvertes et deux galeries quittent les lieux. Les aventuriers peuvent sentir l'odeur de la mort, et les râles qui résonnent dans une des galeries présagent de l'arrivée imminente d'une horde de créatures mortes depuis trop longtemps. Un combat perdu d'avance dans ces conditions. Comme tout poltron qui se respecte, ils vont choisir la fuite par l'autre galerie, en prenant garde de refermer derrière eux (j'espère qu'ils oublieront). Elle débouche dans une arène monumentale, couverte par un dôme situé à plus de cinquante mètres au-dessus d'eux. Le spectacle est effrayant. Des milliers de spectateurs attendent assis dans un silence de mort. Et pour cause, ce sont des milliers de zombies qui se lèvent comme un seul homme et se mettent à applaudir sourdement alors que les aventuriers s'avancent. La tribune d'honneur accueille une créature décharnée vêtue d'une robe de bure. Elle les invite de la main à s'avancer vers le centre de l'arène où se tient une demi-douzaine de nécrophages (ils peuvent être remplacés par n'importe quelle créature mort-vivante suffisamment imposante, comme un ours, un ogre, voire un géant). Deux choix se dessinent : traverser une marée de zombies et de squelettes, ou affronter ces adversaires à l'air peu commode ***(3)***. Quel que soit leur choix, la seule sortie visible est une grille de l'autre côté de l'arène, et la clef est autour du cou d'une des créatures qui s'avancent vers eux. En définitive, ils n'ont pas tellement le choix…

L'avis de Grimtooth

L'abbé Jofa fut un ardent défenseur de toutes les formes de vie et il voua son existence à sublimer les œuvres de la nature. Sauf les dernières années où, atteint d'un mal inconnu qui pervertit ses chairs et son âme, il disparut mystérieusement. Reclus dans d'anciennes catacombes, il changea encore et se transforma en cet être putride, ni mort, ni vivant, pourrissant et se régénérant pour l'éternité. Avec l'aide de corps réanimés, il agrandit le complexe pendant

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

des décennies dans un but que lui seul connaît. C'est à cette époque qu'il nous contacta pour piéger ses souterrains trop vulnérables aux vivants, et qu'il nous demanda de concevoir un système pour ramener les intrus dans l'arène depuis plusieurs points stratégiques des catacombes. Une fausse carte et quelques glissoires plus tard, ses désirs furent comblés.

L'idée derrière ce piège est de forcer les aventuriers à combattre. Qu'ils tombent directement dans l'arène ou à proximité, il est primordial de condamner les issues (sorties murées, créatures en nombre, éboulement…). Le seul moyen d'ouvrir la grille et d'accéder à la liberté doit passer par un combat. Pour forcer les aventuriers à se battre, il est aussi possible de remplir les cachots de gelée de framboise et d'entourer l'arène d'essaims de frelons morts-vivants. C'est cependant plus délicat à mettre en place.

Résumé
(1) Détecter le piège
(2) Éviter la fosse, sinon dégâts
(3) Caractéristiques du monstre

T&T
(1) Pour déceler la trappe : MEP de l'INT ou de la CH au N1. *(2)* La trappe étant le couloir entier, il est très difficile de l'éviter : MEP de la DEX au N5, sinon chute et 1D6 PDD. *(3)* Monstre d'os : cette créature magique a été conçue par Jofa le nécromancien à partir des ossements non détruits de morts-vivants vaincus : c'est donc un assemblage hétéroclite mêlant pour le moment le squelette d'un tyrannosaure à celui d'un lion des cavernes, d'un ogre bicéphale, et d'une vouivre, mais il évolue au gré des combats et des ossements ajoutés par Jofa. Le monstre d'os a, en moyenne, un CM de 150, ce qui en fait un adversaire redoutable. Le pire, c'est que les os qui s'en détacheraient sous l'effet des coups des aventuriers ont tendance à regagner leur emplacement d'origine (il régénère 10 points de CM par TC). Le mieux est donc de le détruire d'un seul coup ou, en tout cas, rapidement (un *Prends-ça* ou une *Puissance explosive* à haut niveau devrait faire l'affaire). Les armes perforantes (flèches, lances) n'ont aucun effet sur ce monstre. Par contre, les points des armes contondantes (marteau de guerre, masse d'armes) sont doublés contre lui.

L'attente éternelle de Sire Christophe Lefebvre

D'après une idée de : Christophe Lefebvre

Type :	situation
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	intrigue
Déclencheur :	mort de Sire Lefebvre
Dissimulation :	N.A.
Compétence pour éviter le piège :	intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

Poursuivant leur quête désespérée, les valeureux aventuriers ont échoué à Dong Nai, ville riche et prospère de cent mille âmes. Après une journée d'errance dans la cité et ses tavernes, ils se rendent à l'auberge de « la Bière qui coule à flot » pour une soirée de détente. Ils doivent y rencontrer le lendemain un certain Sire Christophe Lefebvre, explorateur en provenance de contrées lointaines et dépositaire d'un objet nécessaire à la suite de leur quête… Aucun renseignement fiable ne filtre sur cet homme mystérieux et entouré des rumeurs les plus folles. En attendant, ils profitent donc de l'animation de la rue, une cervoise à la main, parcourant « le canard de Dong Nai », la feuille de chou locale traitant des faits divers. La rubrique nécrologique y est par ailleurs assez étoffée.

C'est alors que tout bascule ! Sous leurs yeux, un marchand en palanquin est assailli par deux molosses patibulaires. L'intervention rapide des aventuriers ne permet pas d'empêcher le drame et les agresseurs s'enfuient en courant. Agonisant, le marchand les supplie de retrouver la fiole qui lui a été dérobée : « Récupérez la fiole, elle est la garante de l'équilibre des royaumes.... je m'en remets à vous... les sbires d'Alexandre Williams... cherchez dans les quartiers de... de... la Basse-Ville, près du port, et surtout ne… vous... arghhh. » Sa main se crispe sur un parchemin. C'est un certificat de vente entre le porteur de la présente et un certain apothicaire du nom de Gasmin, certifiant d'un paiement de 6 000 P.O. en échange de la fiole. La curiosité cupide des aventuriers va certainement les pousser à enquêter d'ici leur rendez-vous du lendemain soir. C'est alors qu'un violent orage inonde les ruelles souillées de la Basse-Ville, qu'ils se mettent en route pour l'échoppe de Williams.

La finalité de ce piège est de manipuler les aventuriers de manière à leur faire croire que les protagonistes honnêtes sont les commanditaires et que le véritable commanditaire n'est qu'une victime flouée. Pour mieux appréhender la mécanique, nous détaillons le piège en trois parties : les protagonistes, l'histoire, les lieux. N'hésitez pas à jongler entre les trois parties.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Ale-Faha : le mourant en palanquin. Marchand spécialisé dans le commerce d'objets rares, il parcourt tout le royaume à la recherche de l'occasion qui le fera devenir encore plus riche. Il a vendu une fiole à **Gasmin** pour 6 000 P.O. , le triple du prix d'achat. Avant de mourir, il accuse **Sire Williams** de son agression.

Sire Alexandre Williams : l'accusé innocent. Apothicaire proposant toujours un prix juste, ses affaires souffrent de cette honnêteté. C'est un elfe râblé avec une fine moustache qui donne sa chance à tout type d'individus. Il fréquente beaucoup les fées et est toujours accompagné de deux gardes du corps, **Reiks** et **Ylvan**, les agresseurs d'**Ale-Faha**. L'écho de son implication supposée dans ce meurtre est parvenu à ses oreilles et l'inquiète au plus haut point.

Reiks : le molosse benêt. Ce demi-ogre au crâne à moitié fracassé par une hache hobgobeline travaille pour Sire Williams. Il a été manipulé par **Gasmin** et il a demandé à **Ylvan** de l'accompagner pour attaquer **Ale-Faha**.

Ylvan : le molosse pas moins benêt. Moine défroqué, sa musculature est inversement proportionnelle à sa sagacité. Il travaille également pour Sire Williams et est avec **Reiks** lors de l'attaque.

Gasmin : le commanditaire sans scrupule. C'est un apothicaire humain dont la boutique est dans la Basse-Ville et il fait concurrence à Sire Williams. Il a opté pour une nouvelle façon de traiter ses affaires, plus « expéditive », en récupérant ce qui l'intéresse par la force. Il a ainsi commandité l'attaque d'**Ale-Faha** pour ne pas payer la fiole. Il rentre de l'étranger le soir même, ce qui lui procure un parfait alibi.

Sire Christophe Lefebvre : l'explorateur inconnu. C'est un imposant demi-orque à l'armure brune et maniant une large épée à deux mains. Il a quitté la ville il y a 6 lunes et y revient pour revoir son ami d'enfance, Sire Williams. Il est fourbu et ce long voyage l'a convaincu d'abandonner l'aventure. Il compte proposer à Sire Williams de s'associer avec lui pour ouvrir une seconde échoppe. Sur le chemin du retour en ville, un coursier blessé lui a confié une missive à remettre à un groupe d'aventuriers dont il ne connaît que le nombre. Il sait qu'ils l'attendent à l'auberge de *la Bière qui coule à flot*.

L'histoire se résume ainsi. Ale-Faha passe un marché avec Gasmin pour l'achat d'une fiole très importante. Ne désirant pas payer, Gasmin manipule Reiks en lui faisant croire qu'Ale-Faha veut du mal à son maître. Il l'incite à aller rosser ce méchant marchand. Au passage, Gasmin lui propose 2 P.A. pour récupérer une fiole qu'Ale-Faha lui aurait dérobée. L'agression perpétrée par Reiks et son acolyte Ylvan, portant tous les deux l'emblème de Sire Williams, tourne mal et Ale-Faha est mortellement blessé. Les aventuriers arrivent sur ces entrefaites et Reiks et Ylvan se réfugient chez Sire Williams et lui confient la fiole. Sire Williams se retrouve dans une bien mauvaise posture et tout l'accuse maintenant que les aventuriers entrent dans sa boutique…

La boutique de Gasmin : fermée jusqu'au lendemain soir, moment où Gasmin revient en ville accompagné de sa

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

nouvelle garde rapprochée : quatre brutes au visage sinistre.
La boutique de Sire Williams : ouverte de jour comme de nuit (Sire Williams vit au premier). Au moment où les aventuriers font irruption, Sire Williams et Sire Lefebvre sont en grande discussion avec Reiks et Ylvan. À la moindre accusation ou tractation, Reiks prend peur et attaque les aventuriers qu'il reconnaît alors. Un combat est inévitable, un combat où Sire Williams et Sire Lefebvre laissent la vie (pensant que les aventuriers sont des envoyés de Gasmin, ils se battent jusqu'au trépas). Les aventuriers trouvent la fiole posée en évidence sur le comptoir, encore souillée du sang séché d'Ale-Faha.
L'auberge de la Bière qui coule à flot : le lendemain, les aventuriers attendent certainement Sire Christophe Lefebvre, ignorant qu'ils en sont les assassins. Attablés comme la veille, ils remarquent la nouvelle édition du canard de Dong Nai qui titre en lettres capitales : « MORTS OU VIFS — RÉCOMPENSES DE 10 000 P.O. pour les assassins de Sire Alexandre Williams et de Sire Christophe Lefebvre, retrouvés sauvagement mutilés au petit matin... »

L'avis de Grimtooth

Au lieu d'une mécanique impitoyable, ce piège plonge les aventuriers dans une intrigue inopinée. Il est important de bien enchaîner les événements et de ne rien laisser paraître de l'innocence de Sire Williams. La pression est à son comble lors de la rencontre, et la présence de Reiks et Ylvan, de la fiole ensanglantée, ainsi que de l'effrayant demi-orque au visage buriné par l'aventure, devrait suffire à convaincre les aventuriers de leurs culpabilités.
À la fin du traquenard et si vous désirez poursuivre l'histoire, Sire Lefebvre étant mort, considérez que Gasmin connaît les informations contenues dans la missive que devait remettre Sire Lefebvre. Une visite discrète dans la maisonnette de Sire Lefebvre peut aussi permettre de récupérer la missive dans ses affaires. Cette dernière peut être en relation avec le contenu de la fiole. Par exemple, il peut s'agir d'un élixir à base de sang de dragon noir qui pourrait aider à vaincre la maladie de la fille du roi, dont tous les journaux relatent la souffrance. À moins que ce n'en soit la cause…

T&T

Chez Sire Williams, un simple interrogatoire de Reiks permettrait aux aventuriers de défaire la machination, à condition d'y penser (MEP de l'INT au N3) et de réfréner les ardeurs combatives de Reiks en usant de persuasion (MEP du CHR au N5). Si la MEP du CHR est réussie au moins au N2, avec un peu de chance (MEP au N2), ce sont Sire Williams et Lefebvre qui empêcheront Reiks de déclencher le carnage.

La roue de la fortune de Vortis

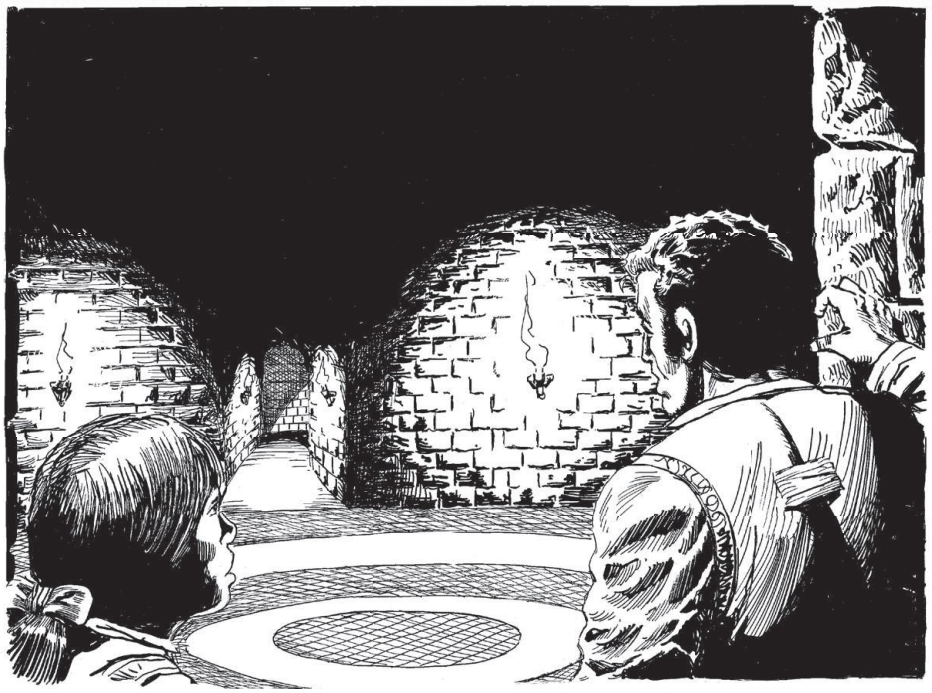
D'après une idée de : Vortis

Type :	salle
Rôle « narratif » :	OT, DT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	marcher sur les différents cercles
Dissimulation :	sol
Compétence pour éviter le piège :	agilité
Désamorçage :	clé/pendentif
Réamorçage :	automatique (quitter la salle)
Type de dommages :	contondant, perforant, chute

*Les murs du couloir très étroit sont gravés d'un motif ésotérique qui se répète tous les deux mètres. Il est formé de douze symboles dont certains rappellent d'anciennes runes que les sages liaient à la position des étoiles. Le couloir monte sur une vingtaine de mètres, puis s'arrête sur un petit palier donnant un mètre au-dessus du sol d'une immense salle circulaire. Des milliers de symboles semblables aux précédents recouvrent les murs et le dôme, et dessinent une fresque céleste majestueuse. Le sol est formé par cinq cercles concentriques, espacés les uns des autres de deux centimètres. Les deux cercles extérieurs sont faits d'une pierre claire et poreuse (pierre ponce). Le troisième et le quatrième sont constitués d'une pierre grise et massive (granite). Quant au cercle central, de là où se tiennent les aventuriers, il semble fait de métal. Une inspection méticuleuse des murs autour du palier ne révèle qu'un symbole légèrement différent et creusé plus profondément que les autres **(1)**.*

Un mécanisme complexe est installé sous le sol de la salle et le piège ne peut être ni décelé ni désamorcé. La première phase du piège se déclenche lorsqu'un des ardélions se précipite sur le premier cercle, persuadé qu'il ne court aucun risque (puisqu'il n'y a rien à détecter, le voleur, s'il y en a un, aura certainement signalé au groupe que la salle est sans danger… quel imbécile !). À ce moment-là, le sol s'enfonce de deux mètres sous ses pieds, tandis que le sol du deuxième cercle remonte d'autant, créant un mur de quatre mètres de hauteur face à lui ! S'il veut accéder au cercle suivant, il va devoir faire preuve d'une bonne agilité (même équipé d'un grappin) pour escalader ce mur ***(2)***. Aussitôt sur le cercle suivant, celui-ci s'enfonce à son tour, mais heureusement pour revenir à sa place d'origine (il aurait donc suffit de faire contrepoids, mais allez leur demander de réfléchir avec autre chose que leurs muscles…).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



L'avis de Grimtooth

Quel étrange mécanisme n'est-ce pas ? Ce ne sont que des vestiges pourtant. Du temps de sa splendeur, cette ancienne salle de divination offrait une vue panoramique sur le ciel étoilé et permettait de procéder aux oracles. En arrivant sur le quatrième cercle, le devin déclenchait la rotation qui permettait l'enfoncement du cercle central (qui n'est qu'une trappe) et la sortie d'un large tube équipé de lentilles grossissantes et d'un siège. Il pouvait alors observer en toute quiétude les étoiles sans être dérangé par qui que ce soit. Les deux premiers cercles sont une simple protection de la salle et peuvent être bloqués grâce à une clé qui doit être positionnée dans le symbole unique à l'entrée. Cette clé interdit aussi la sortie des pointes sur le quatrième cercle. Depuis le centre, le devin pouvait aussi désactiver le mécanisme et tout remettre en place grâce à la clé.

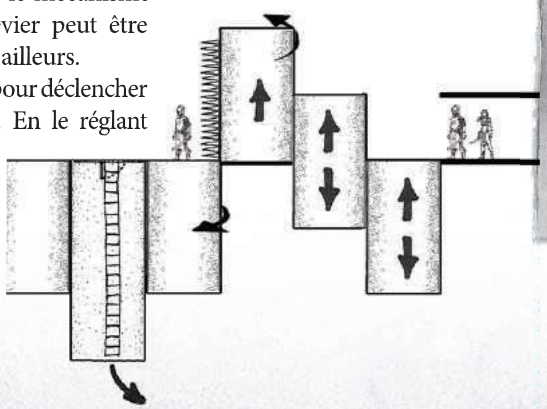
Le puits, quant à lui, donne sur une salle des machines où se trouve le système de rouages qui permet la rotation (dans la salle originelle, la force nécessaire était produite par une rivière souterraine). Pour permettre une maintenance plus aisée (et sans déranger le devin), il existait un ancien passage secret donnant directement dans cette salle des machines. Les aventuriers peuvent toujours l'emprunter pour ressortir, s'ils le découvrent…

Le voilà donc lancé à l'assaut du troisième cercle, à tâtons cette fois. Et… rien ne se passe. La seconde phase du mécanisme se déclenche lorsqu'il marche sur le quatrième cercle. Le troisième s'élève rapidement vers le plafond alors que le cercle central disparaît dans le sol, laissant un puits béant à sa place. Deux secondes s'écoulent, une éternité, et les troisième et quatrième cercles se mettent à tourner en sens inverse. Un vacarme de rouages s'élève du puits central alors que la vitesse augmente extrêmement rapidement. En quelques secondes, les aventuriers sont projetés par la force centrifuge sur le bord du troisième cercle qui fait barrière à leur fuite. Oh, j'oubliais de vous mentionner un petit détail. Alors que le troisième cercle s'élevait, d'impressionnantes pointes apparaissaient sur le bord central. Oui, celui face au quatrième cercle, celui vers lequel sont projetées nos merguez.

Les plus agiles sont peut-être parvenus à se rattraper au bord du puits ou à résister tant bien que mal à la force de répulsion ***(3)***. L'entrée étant maintenant inaccessible, il ne reste que le puits pour sortir de cette étrange salle. Une échelle métallique descend dans les profondeurs, mais de l'huile coule abondamment sur les bords du puits, et sur l'échelle. La descente risque d'être mouvementée et la chute… mortelle ***(4)***.

Si vous êtes vraiment joueurs, nous pouvons adapter une échelle piégée (regardez notre échelle en suspension de ***Pendons les jambons !*** (p. 64). S'ils arrivent en bas sans encombre, un levier permet d'arrêter le mécanisme et de tout remettre en place. Ce levier peut être remplacé par une clé spéciale trouvée ailleurs.

Un poids minimal peut être nécessaire pour déclencher les différentes parties du mécanisme. En le réglant à 70 kg, vous permettez au voleur de passer tranquillement, ce qui ne sera pas le cas des autres aventuriers chargés comme des mules. Un carnage en perspective lorsqu'ils atteindront le quatrième cercle.



Résumé

(1) Détecter le symbole différent (très difficile)
(2) Escalader le mur
(3) Se rattraper au bord (dextérité) ou résister à la force centrifuge (force)
(4) Descendre l'échelle, sinon dégâts

T&T

(1) MEP de l'INT ou de la CH au N4. ***(2)*** MEP de la FOR au N1. ***(3)*** MEP de la DEX ou de la FOR au N3. ***(4)*** MEP de la DEX au N2 ; sinon 3D6 PDD.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le tombeau d'Inu-Ithep

Par : Kristoff Valla

Type :	chose (complexe mortuaire)
Rôle « narratif » :	DT, OT
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	progression dans le tombeau
Dissimulation :	murs
Compétence pour éviter le piège :	ne pas rentrer
Désamorçage :	impossible
Réamorçage :	N.A. (unique)
Type de dommages :	asphyxie

Au cœur du désert, un large cirque aux parois rocheuses s'ouvre aux pieds des aventuriers. Un escalier à flanc de falaise mène au fond de la cuvette, près de la porte étroite d'un mastaba, flanquée de statues à tête de chacal. Le tombeau est creusé dans la montagne et s'élève de salle en salle. Le complexe ne possède aucune autre ouverture ni source de lumière, mais le trésor qu'il est censé renfermer a la réputation de pouvoir éclipser la lumière du jour.

*L'entrée est scellée et nécessite une forte poussée avant de s'ouvrir. Elle donne dans un hall allongé, au sol concave. Deux escaliers étroits en partent de droite et de gauche. Un coup d'œil attentif vers le haut plafond révèle une trentaine de petits orifices circulaires bouchés par des plaques de bronze verdies **(1)**. Les murs du complexe sont lisses et richement décorés de peintures tantôt macabres, tantôt érotiques.*

En réalité, le tombeau lui-même est un piège, une nasse dont, s'il est facile d'y pénétrer, il sera (presque) impossible de sortir. L'intérieur du tombeau est organisé autour de sept salles vides, hormis leurs somptueuses décorations, reliées par deux escaliers se croisant régulièrement : trois pièces au premier niveau, deux au suivant, et enfin la chambre funéraire au dernier. Chacune possède deux issues fermées par de lourds blocs de pierre. Une fouille circonspecte permet de découvrir les mécanismes d'ouverture parmi les frises. Attention toutefois, chaque passage est manifestement doté d'un double système : l'un déverrouille le panneau de pierre, le second déclenche un piège simpliste. Il s'agit d'une trappe peu profonde, garnie de pointes rouillées, d'un bloc de pierre se détachant du plafond, d'une fléchette surgissant du mur, bref d'un appareillage certes éculé, mais qui a fait ses preuves. Le véritable danger ne vient pas de là, bien que ce harcèlement perpétuel risque fort d'entamer les ressources des profanateurs. Non, le piège se referme au fur et à mesure que les pilleurs, prenant confiance en eux, s'enfoncent dans le mastaba.

À chaque porte qui s'ouvre, une oreille aiguisée entendra comme un glissement dans les murs, un frottement lointain sur la pierre ***(2)***. Tous les mécanismes sont reliés à un troisième système, bien caché. Il suffit de dégager le bloc de pierre barrant le passage pour déclencher le piège : petit à petit s'ouvrent alors des trappes et des conduits sertis dans le cœur du tombeau, derrière les murs maçonnés des salles, et remontant jusqu'au désert. Ainsi, à fur et à mesure de leur progression, les voleurs provoquent le remplissage de ces conduits avec du sable qui glisse depuis les dunes couronnant le mastaba.

Deux portes consécutives bloquent l'accès à la chambre funéraire. La première, une fois ouverte, débloque les trappes du plafond du hall et libère les tonnes de sable accumulées dans la structure par chaque franchissement précédent ***(3)***. La cuvette tout en bas se remplit alors en moins d'une minute, scellant l'unique sortie ***(4)***. Tenter de creuser dans le noir à travers du sable mou se révèle une tâche presque impossible, chaque pelletée provoquant une nouvelle chute de grains instables.

Mais les aventuriers ne sont pas forcément conscients de cela en arrivant au cénacle. Devant les quelques marches montant au second vantail, ils pensent sans doute toucher au but. Ils ont raison, celui-ci donne

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

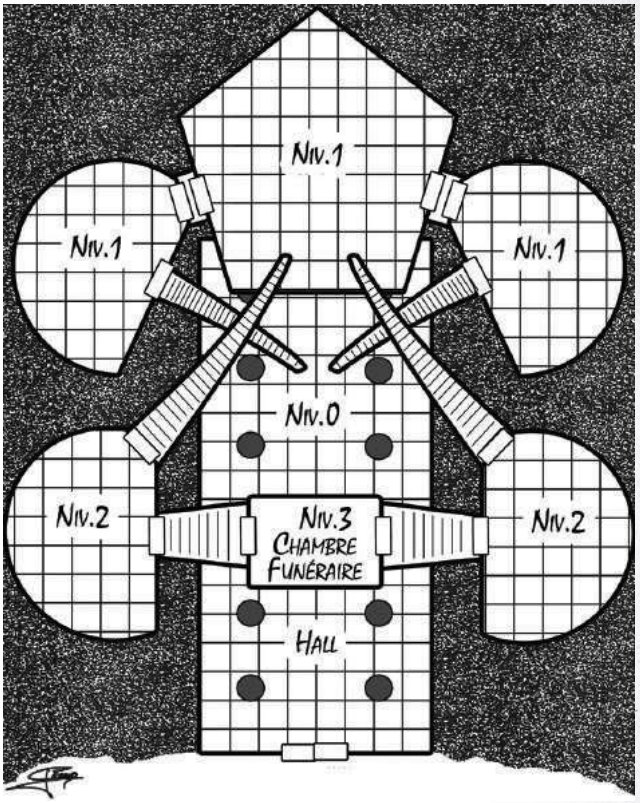
sur une vaste antichambre suivie d'une grande chambre où s'entassent un mobilier précieux, des coffres de bijoux, et tout ce luxe que peuvent renfermer les appartements d'une princesse. Car le plus grand trésor du vizir Inu-Ithep était bien sa femme, Tetsunamon, qu'une malédiction a transformée en momie immortelle et affamée.

L'avis de Grimtooth

Des aventuriers avisés prendront quelques informations au sujet d'Inu-Ithep et de son supposé tombeau. La rumeur se contente de raconter qu'il renferme le plus grand trésor du vizir, réputé pour sa richesse fabuleuse et ses collections d'objets magiques. Mais les registres et récits aujourd'hui disparus mentionnent surtout son amour pour la belle et ténébreuse Tetsunamon aux mille amants. Fou de jalousie, Inu-Ithep finit par construire ce mausolée piégé pour la belle inconstante, qu'il avait transformée en momie, destiné non seulement à la retenir prisonnière, mais également à enfermer à jamais ceux qui convoitaient la superbe femme. Hélas, la légende a oublié Tetsunamon, ne gardant que le souvenir d'un trésor fabuleux enseveli sous la montagne.

Le problème pour les aventuriers réside dans le fait que, plus ils progressent et ouvrent des portes, plus ils se condamnent eux-mêmes. S'ils font demi-tour avant d'arriver à la chambre funéraire, ils pourront sortir les mains vides, mais saufs. Inu-Ithep comptait sur leur avidité et leur frustration pour qu'ils aillent au bout de leur entreprise. Une fois la dernière porte ouverte, les pilleurs de tombes doivent faire face non seulement à une momie enragée, mais également au fait que la seule issue est désormais enfouie sous des tonnes de sable. Bien évidemment, toute personne restée dans le hall au moment où le sable se déverse risque d'être ensevelie vivante si elle ne court pas très vite à l'abri de l'escalier (mauvaise idée) ou vers l'extérieur (bien mieux).

Il n'y a aucun souci pour redescendre jusqu'au hall, mais creuser dans le sable sec ne mènera à rien puisque la salle est remplie jusqu'au plafond. De plus, il faut dégager le sable en le remontant dans les salles supérieures, un travail fastidieux et si long qu'ils seront sans doute tous morts de faim, de soif, ou d'asphyxie d'ici là. L'idée de s'être eux-mêmes piégés pousse en plus la plupart des gens à une apathie mortelle.



Il existe pourtant un moyen de quitter le tombeau : les conduits dans les murs. Tout au long de leur périple, les personnages ont pu entendre du sable glisser derrière les fresques. Une recherche méthodique permet de repérer ces conduits et, si certains sont trop étroits pour s'y glisser, d'autres laissent passer un homme de taille moyenne une fois débarrassé de son équipement. Les conduits presque verticaux descendent jusqu'au hall et remontent jusqu'au désert où le sable avalé a creusé une petite dépression aux parois glissantes. Le cheminement est long, étouffant, et ardu, mais l'instinct de survie est souvent le plus fort *(5)*.

Résumé
(1) Détecter les trappes au plafond du hall
(2) Entendre le glissement du sable dans les parois
(3) Détecter le mécanisme sur la porte de la chambre
(4) Détecter les conduits derrière les cloisons maçonnées des salles
(5) Ramper jusqu'à la surface

T&T
(1,3) Si observation rigoureuse, MEP de l'INT ou de la CH au N3. *(2)* MEP de la CH au N4 ou MEP de l'INT au N2 pour les personnages à ouïe fine comme les elfes. *(4)* Automatique si recherchés. Éventuellement, MEP de l'INT au N3 pour y penser. *(5)* MEP de la FOR au N3 et de la DEX au N2.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Blobsleigh

Par : Laurent Séré

À la lueur de leur éclairage de fortune, les silhouettes des membres de la téméraire équipée se prolongent d'ombres longilignes. Leurs pas résonnent sourdement dans un couloir de largeur conventionnelle. Étrangement – mais peut-être est-ce dû à la satisfaction d'avoir déjà survécu à tant de périls – chacun d'entre eux éprouve progressivement ce qui s'approche le plus d'une sensation diffuse de bien-être. Le plus observateur d'entre eux (ou celui qui s'accommoderait le moins d'un séjour sous les tropiques) ne manquera pas d'établir une corrélation entre ce doux ressenti et une augmentation sensible de la température environnante. De même, il n'échappera pas aux facultés olfactives du plus gourmet du groupe qu'il plane en ces lieux comme une fragrance discrète mêlant plusieurs arômes fort agréables au nez. Las, le germe d'idée consistant à s'accorder une pause bien méritée en cet endroit rassérénant est fauché par un basculement brutal de la situation… et du sol de la galerie. Ce dernier penche désormais dangereusement vers l'avant, alors qu'un claquement sinistre se fait entendre au-dessus de la tête des infortunés jouisseurs d'un moment trop éphémèrement prometteur.

Type :	chose
Rôle « narratif » :	DT, OT
Fonctionnement :	mécanique, monstre
Déclencheur :	dalle piégée
Dissimulation :	***(1)*** sol, plafond
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ou intelligence
Désamorçage :	impossible
Réamorçage :	***(1)*** automatique (ligne d'arrivée) ; blobs remplacés par les gardiens du donjon
Type de dommages :	contondant, tranchant, perforant, écrasement, chute

Un mécanisme parfaitement élémentaire garantit l'inclinaison instantanée du plancher des vaches à 90° dans le sens de progression des malheureuses victimes ***(1)***. Cette déclivité serait insuffisante pour les pousser de l'avant contre leur gré si le piège n'avait pas été pensé pour justement encourager ce bel élan vers le néant. Car, dans le même temps, la voûte libère une pluie de masses gélatineuses bigarrées qui s'abat sur la brochette de couillons. Cette ondée visqueuse a pour fâcheux effet de provoquer leur engluement immédiat accompagné d'un glissement involontaire de leur moribonde carcasse (désormais fort enrichie en sucre) le long du couloir. Les périls vers lesquels ils se dirigent se dessinent plus précisément sous leurs yeux effarés, alors qu'ils tentent vainement de se dépêtrer de ce qui handicape autant leurs mouvements que le recours à leur arsenal ***(2)***.

La gamme des délices létaux qu'ils rencontrent dans leur glissade est aussi étendue que le nombre de variétés de blobs gélatineux. Plusieurs applications pratiques existent, et deux variantes méritent ici mention :

- Variante Miniblobs : les poissards de première que sont, à double titre, les aventuriers, sont partiellement englués par des blobs de petite taille (variant de celle d'un ananas à celle d'une citrouille). La pente les conduit, sur une courte distance, à affronter un péril plus ou moins mortel (ou bien les précipite dans une autre zone du donjon). Ils doivent faire montre d'une grande faculté d'adaptation pour se tirer de ce mauvais pas.
- Variante Mégablobs : moins fréquente (mais bien plus savoureuse), cette combinaison associe des blobs d'un volume impressionnant (l'équivalent d'un tonneau), à un véritable circuit digne d'un grand huit. Ceux qui auraient peut-être pu devenir un jour de véritables héros adulés par les masses, sont plutôt alors acidulés par la masse du blob qui les englue quasi-complètement, et qui les entraîne vers une succession de périls pour leur intégrité physique. La pente du couloir se transforme ainsi en authentique piste de blobsleigh, chacun tentant de composer avec l'inertie qui les fait gagner en vitesse et les périls qui se dressent sur leur folle trajectoire ***(3)***.

Conçus pour nuire, **les périls** offrent un panel d'applications qui peuvent se répéter dans le cadre de la variante Mégablobs. Il est à noter que le *rétrécisseur* s'assortit à la perfection du péril hors catégorie *talonneur*, dont la vocation est justement de souffler la froide exhalaison de la mort sur la nuque des traînards. Le péril peut être choisi en fonction de vos souterrains, ou placé aléatoirement.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

D6	Péril	Effet*(4)*
1	Aplatisseur	Pilon
2	Cribleur	Projectiles
3	Fossoyeur	Trou
4	Propulseur	Tremplin
5	Rétrécisseur	Passage étroit
6	Sectionneur	Lame
*	Talonneur	Énorme boulet

Les blobs sont des amibes glutineuses, dont la longévité nécessite le maintien d'une agréable chaleur. Ils varient en masse, en coloris, et en toxines susceptibles de produire un effet délétère sur l'organisme des êtres vivants avec lesquels elles entrent durablement en contact ***(5)***. Les miniblobs ne sont pas assez conséquents en volume pour que leurs sécrétions affectent un être humanoïde adulte (mais les fées et autres hobbits, oui). En revanche, celles des mégablobs sont à redouter. Dans tous les cas, cependant, leur consistance conduit à l'engluement de ceux qu'ils affectent.

L'avis de Grimtooth

Le sous-estimé mage Shaam Haloh était un vilain gourmand doublé d'un sacré pervers. C'est d'ailleurs en affinant sa maîtrise d'un sortilège permettant d'enchanter des friandises avoisinant une sorte de guimauve qu'il découvrit le moyen de les « glucosanimer. » Le reste fut l'affaire du maître-piégeur nain Iboh Har qui s'empara de cette belle et gluante réalisation pour innover dans le domaine du piège à couillons. Justement, plusieurs beaux spécimens répondant de ce notable label sont actuellement en train d'arpenter le plancher du mauvais couloir, sous le mauvais plafond…
Car, en effet, cette petite gourmandise mérite d'être savourée. Qu'elle soit servie comme une douceur préalable à la variante Miniblobs, ou qu'elle constitue une sorte de buffet de délectables desserts (variante Mégablobs), il convient d'en rendre la dégustation propice à un moment d'intense plaisir. Mais pour qui, se demandera-t-on ? Mais pour tous les englués, voyons ! Il y a fort à parier que chacun se ravira du sort réservé à ses petits camarades pendant que lui-même devra faire face à une situation des plus incongrues. C'est encore sans tenir compte de la dimension cordialement compétitive émergeant naturellement entre plusieurs bipèdes dépossédés de leur capacité motrice originelle, propulsés à vive allure, et stimulés par la perspective du franchissement d'une ligne d'arrivée, compétition qui les sauvera peut-être… Vous en reprendrez bien un peu ?

Résumé
(1) Détecter le mécanisme
(2) Se défaire du blob
(3) Contrôler sa trajectoire
(4) Éviter les périls
(5) Résister aux toxines

T&T
(1) MEP de l'INT ou de la CH au N4. ***(2)*** MEP de la DEX et de la FOR au N3. ***(3)*** MEP de la DEX au N2 pour arriver à se diriger et pouvoir essayer d'éviter les périls. ***(4)*** MEP de la DEX et de la VIT ou de la CH au N3 pour éviter un péril. Sinon : Pilon 3D6 PDD d'écrasement ; Projectiles 1D6 PDD ; Trou 3D6 PDD de chute ; Tremplin : 4D6 PDD de chute ; Passage 1D6 PDD et MEP de la DEX au N4 pour se dégager ; Lame 5D6 PDD ; Boulet 10D6 PDD. ***(5)*** MEP de la CONS au N3 (N4 pour les fées et les lutins) pour ne pas subir les effets suivants. ***a.*** MEP du FLU au N3, sinon malus de 5 points à toutes les MEP subséquentes tant qu'il sera dans son blob ; ***b.*** À chaque tour passé dans ce blob, jetez un dé : si vous amenez un 1, votre personnage subit 1D6 PDD ; ***c.*** Ce blob offre 10 points de protection, mais fait subir un malus de 10 points aux MEP de contrôle de la trajectoire sous ***(3)*** ; ***d.*** MEP du FLU au N3, sinon perte de 5 points de DEX tant qu'il est dans le blob ; ***e.*** VIT diminuée de 2D6 tant qu'il est dans le blob ; ***f.*** MEP du FLU au N4, sinon devient fou furieux (voir partie 2.6 des règles de T&T).

D6	Blobochromie	Visqueffet
1	Blanc drapeau	Le personnage accuse une baisse de moral. Il est déprimé, n'y croit plus vraiment, et manque d'allant devant les périls qui se dressent sur son parcours ***(a)***.
2	Bleu ecchymose	Le personnage est malmené par les spasmes internes qui animent le blob. Il reçoit, à fréquence régulière, l'équivalent d'un sale uppercut ***(b)***.
3	Jaune œuf	Le personnage est emprisonné au cœur du blob. Il jouit d'une protection accrue face aux périls, mais, en contrepartie, il manœuvre plus difficilement le blob ***(c)***.
4	Noir humour	Le personnage est pris d'hilarité à chaque fois qu'un coéquipier échoue à éviter un péril. Sa concentration s'en ressent ***(d)***.
5	Rouge lanterne	Le personnage subit un engourdissement qui ralentit ses mouvements et son degré de réactivité face aux périls se présentant à lui ***(e)***.
6	Vert rage	Le personnage connaît une poussée d'hormones qui le rend extrêmement irascible, surtout s'il est doublé par un autre blob ***(f)***.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Nez de bœufs et têtes à claques

Par : Emmanuel Roudier

Type :	porte
Rôle « narratif » :	OT, DT
Fonctionnement :	mécanique, magique, monstre
Déclencheur :	pression, ouverture
Dissimulation :	sol, porte
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ; ***(2)*** jet de sauvegarde ; ***(3)*** réflexe ; ***(4)*** réflexe
Désamorçage :	***(6)*** illusion : jet de sauvegarde ; ***(7)*** réflexe
Réamorçage :	***(3)*** immédiat ; ***(4)*** 20 tours ; ***(7)*** 20 tours
Type de dommages :	***(3)*** chute ; ***(5)*** écrasement ; ***(6)*** monstre ; ***(7)*** écrasement

Au détour d'un corridor sinueux émerge une colossale porte de bronze à double battant. De près de quatre mètres de hauteur sur quatre mètres de largeur, elle est ornée d'un majestueux bas-relief aux couleurs vives figurant le saint patron des marchands. Représenté en gloire, ce dernier est flanqué de sa traditionnelle paire de bœufs, symboles de sa fortune. Seuls deux anneaux d'acier logés dans leurs naseaux dépassent de l'énorme masse de bronze. À la lueur des torches, les mécréants ne remarquent ni serrure ni gonds… la porte doit certainement s'ouvrir vers l'intérieur et ils vont devoir relever leurs manches pour la pousser. S'ils tentent de la pousser sans se soucier des anneaux, elle ne bougera pas d'un pouce. Une inspection révèle qu'ils ne servent pas à pousser la porte, mais qu'ils pivotent vers la gauche, actionnant vraisemblablement un mécanisme situé dans le nez des bœufs ***(1)****. Lorsque les deux anneaux sont tournés en même temps, la lourde double porte s'entrouvre lentement vers l'intérieur... pour se bloquer aussitôt avec un claquement mécanique sourd. L'entrebâillement d'à peine cinq centimètres dévoile aux guenilleux une magnifique salle au trésor, regorgeant de coffres remplis d'or, d'œuvres d'art rutilantes, et d'objets magiques exceptionnels* ***(2)****. De quoi donner le tournis à n'importe quel aventurier… et donner envie d'ouvrir plus grand la porte ! Or, celle-ci est bloquée. Il faut que le voleur aille décoincer le mécanisme qui se trouve dans les naseaux, tudieu !*

En réalité, la porte ne s'ouvre pas davantage, donnant sur un réduit misérable recouvert d'une illusion puissante (vaste salle au trésor). Le sol de ce placard à balais est une trappe au mécanisme sensible (cinq kilos) ouvrant sur une oubliette de huit mètres de profondeur ***(3)***. Avis au petit malin qui aurait l'idée de se téléporter de l'autre côté. Entendre son cri s'éloigner sans rien voir de ce qui lui arrive donnera-t-il envie à ses comparses d'ouvrir la porte pour le secourir ? Car la porte ouverte, le piège est désormais armé. Le besogneux qui tente de faire glisser l'un des anneaux vers la gauche ou de farfouiller dans les naseaux, voit sa main droite brutalement happée

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

par un puissant reniflement accompagné d'une brusque rotation de l'anneau ***(4)***. Maintenue captive à l'intérieur du naseau par un mécanisme de bronze, la main, lentement mais sûrement, commence à être broyée ***(5)***.

Au même moment résonne soudain dans les profondeurs des corridors de sinistres mugissements accompagnés de bruits de cavalcade, de plus en plus proches, de plus en plus forts. Taureaux furieux ? Minotaures armés de double-haches ? Libre à vous, nous proposons un large panel de monstres errants ou d'illusions sonores ***(6)***. Ces échos sont destinés à créer un sentiment de panique – ou au moins d'urgence – et à contraindre un maximum de personnes à se tenir devant le portail pour aider le malheureux futur manchot.

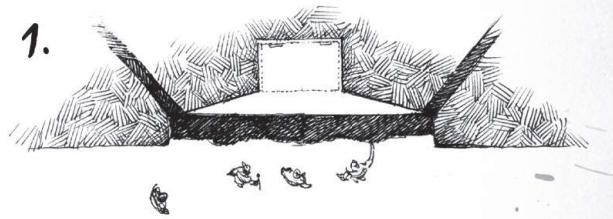
Dès que deux à trois cents kilos de pression (selon les besoins, environ trois aventuriers) sont exercés sur les dalles situées jusqu'à 1,5 m devant la porte, la phase mortelle du piège s'active pour de bon : un système de presse dissimulé derrière les murs s'actionne et les deux battants sont propulsés l'un contre l'autre avec une puissance inouïe, écrasant tout personnage se situant dans un demi-arc de cercle de deux mètres devant l'entrebâillement de la porte ***(7)***. Les deux mains ouvertes du saint patron des marchands se referment alors en un sinistre applaudissement (« béni sois-tu, aventurier »), tandis que les fronts d'airain des bœufs s'entrechoquent, broyant les crânes des parasites coincés dans les naseaux.

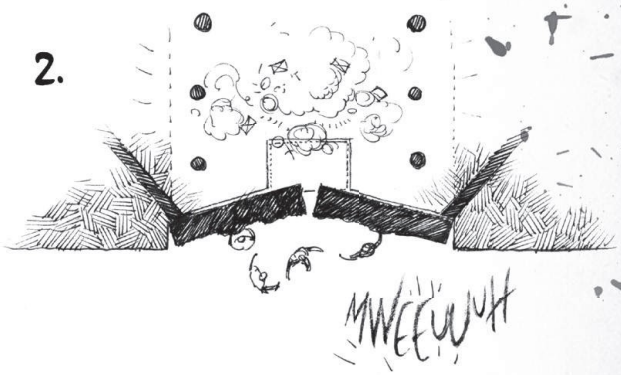
L'avis de Grimtooth

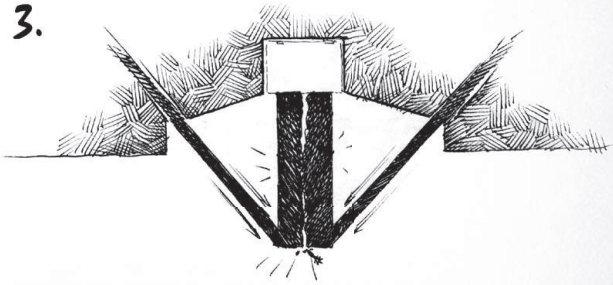
Certains Maîtres se laissent attendrir par le regard pathétique des aventuriers… Le cas échéant, bien des indices peuvent être introduits pour leur éviter une fin écrasante. En premier lieu, les zones d'effet peuvent être diminuées (seulement un mètre devant la porte, par exemple). Le déplacement des portes laisse parfois des rainures sur le dallage en pierre selon des plans qui ne correspondent pas à une ouverture normale. De plus, la mécanique complexe peut avoir été endommagée par les impacts répétés et peut empêcher la fermeture complète lors du déclenchement (dégâts très réduits). De manière générale, les reliefs de l'immense porte rendent les dégâts aléatoires : un aventurier peut être broyé entre les bœufs tandis qu'un autre peut se retrouver indemne entre deux creux du bas-relief. Enfin, les précédents indésirables ont dû laisser des restes organiques de leur passage (sang séché au sol et sur les bœufs, morceaux d'ossements épars, ou avant-bras coincé dans le naseau).

Résumé
(1) Détecter le mécanisme
(2) Détecter l'illusion
(3) Dégâts de la chute
(4) Éviter l'aspiration du bras
(5) Dégâts de l'écrasement
(6) Détecter l'illusion
(7) Éviter l'écrasement, sinon dégâts

T&T
(1) MEP de la CH ou de l'INT au N1. ***(2)*** Illusion détectable par chance ou jugeote (MEP au N2) ou par magie (*Flaire magie* suivi d'*Œil omnipotent*). ***(3)*** 6D6 PDD de chute, moins les points de protection, sans bonus d'armure ! ***(4)*** MEP de la VIT au N3. ***(5)*** Broyage des mains : 1 PDD par TC à concurrence de 6 TC. 6 PDD = main perdue, perte définitive de 1D6 points de DEX jusqu'à guérison, ne peut être guérie que par magie. ***(6)*** Monstre ou illusion sonore : à chaque tour, MEP du FLU au N1 pour éviter la fuite, et magie ou MEP de l'INT pour deviner la supercherie (on commence au N6 au 1er TC, puis N5 au 2e TC, N4 au 3e TC, *etc.*). ***(7)*** MEP de la VIT au N4 pour bondir en arrière à temps ; sinon 10D6 PDD.







Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Une touche d'exotisme pour finir ?

Connaissez-vous la dernière tendance qui vient d'au-delà de la Grande Steppe ? De véritables joyaux fabriqués par des petits artisans indépendants qui, s'ils n'ont pas notre ingéniosité ou notre expérience, mettent tout leur cœur et toute leur cruauté à l'ouvrage pour nous proposer des petits pièges, certes simples, mais se concentrant sur l'essentiel. Apprêtez-vous à découvrir ce qu'il se fait de mieux en matière de gestion de donjon. Paladins et autres rangers n'ont qu'à bien se tenir !

Le panneau coulissant

Par : Jérôme Larré

Type :	salle, couloir
Rôle « narratif » :	OT, ST
Fonctionnement :	mécanique
Déclencheur :	pression, coulissement
Dissimulation :	murs
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** vue ou intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

Le premier de ces trois pièges exotiques obéit à deux principes de base : la synergie et la flexibilité ! Vous en avez marre de monopoliser une salle entière de votre précieux labyrinthe pour un simple piège, la rendant inutilisable par vos monstres ? Bien, un petit peu de maçonnerie et le tour est joué ! Vous connaissez sans doute tous déjà le principe du mur coulissant. Combinez-le à des suivants un peu organisés, comme les légendaires ninjas, ces guerriers-voleurs-assassins-magiciens-illusionnistes-et-bien-d'autres-choses-encore de l'Orient, et vous obtiendrez des résultats insoupçonnés. Ceux-ci n'ont pas leurs pareils pour diviser une invasion d'aventuriers, les amener dans un autre type de piège (et donc rentabiliser votre précieux investissement), voire kidnapper certains d'entre eux.

Niveau mécanisme, rien de plus simple. D'ailleurs, c'est sans doute la raison pour laquelle il existe énormément de variantes : du simple panneau coulissant que l'on soulève à la force des doigts – surtout lorsque l'on vit dans une maison dont les parois sont essentiellement en papier et en bois fin – à celui, plus complexe, que l'on active en manipulant une statue, on en marchant sur une latte de plancher. Dans tous les cas, il s'agit de quelque chose de très rudimentaire, n'allant que rarement au-delà du simple contrepoids habilement dissimulé ***(1)***.

L'avis de Grimtooth

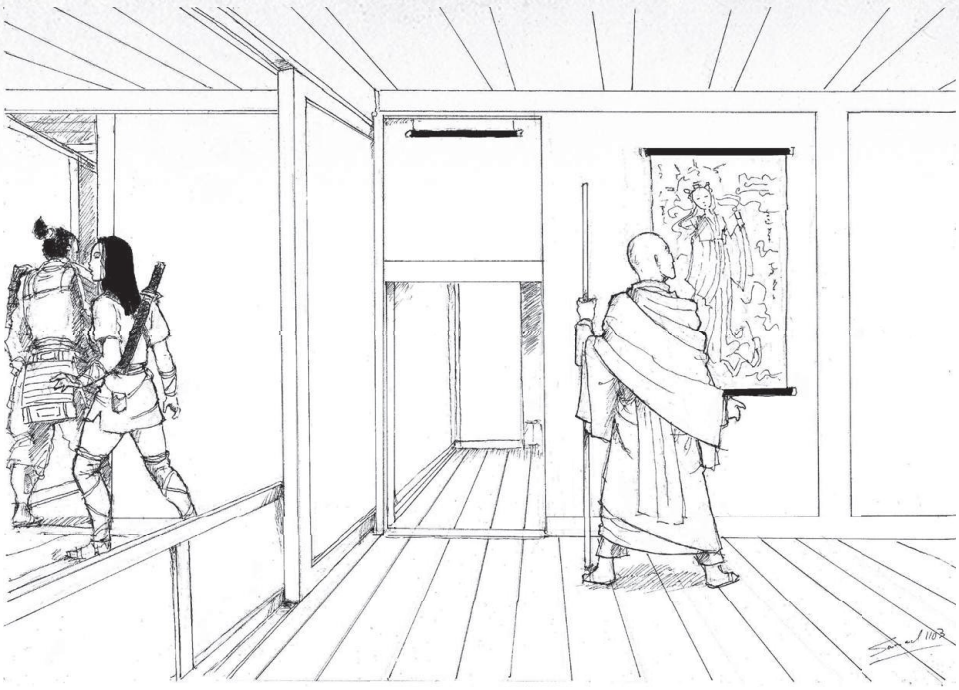
Ce piège n'est d'aucune utilité sans vos suivants qui s'en servent contre les personnages. Ceux-ci font généralement mine de fuir devant leur puissance, par exemple après avoir faussement échoué dans une tentative d'embuscade (sarbacane, shuriken, *etc.*), d'une arrivée discrète, ou après un combat tournant à leur désavantage. L'objectif est alors de se servir de leur connaissance des lieux et de retourner la fureur de leur opposant contre eux, afin de les isoler pendant la poursuite.

Leurs tactiques dérivent généralement des quatre grandes orientations suivantes et peuvent presque toujours être utilisées, soit sur le (s) personnage (s) le (s) plus rapide (s), soit sur le (s) plus à la traîne :

— **enlever un aventurier :** une fois les personnages séparés les uns des autres par la poursuite, il est facile pour un groupe de monstres ou de suivants de s'emparer de l'un d'eux – que ce soit *manu militari* ou en le faisant disparaître derrière un panneau coulissant – sans que ses compagnons ne comprennent comme cela est possible. C'est idéal pour gagner du temps, obtenir des informations, ou, plus généralement, s'organiser. Les plus pervers rajouteront un ou deux colifichets pour faire croire à de la magie…

— **agresser un aventurier :** assez proche de la précédente, cette tactique vise surtout à mettre très vite hors de combat un personnage clé pour pénaliser tout le groupe. L'attaque doit être aussi rapide que ciblée et impitoyable. Il peut s'agir de leur soigneur, de celui qui porte leur matériel, de leur magicien (s'ils ne se sont pas répartis les sources de lumière, par exemple), ou, plus retors encore, de celui qui aurait pu détecter les autres pièges du donjon.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



De par le peu de technologie employée, il est possible de placer ce piège aussi bien dans un environnement médiéval (bien que nous veillons à huiler les zones de coulissements des murs, il est malaisé de supprimer complètement les raclements de pierre), dans une station spatiale (les sas sont ici bien plus discrets et peuvent s'ouvrir et se refermer en quelques millièmes de seconde), ou encore dans une vieille bâtisse victorienne, dont les occupants veulent faire disparaître des investigateurs un peu trop curieux.

— amener un aventurier à un endroit précis : la plupart des groupes de personnages reposent sur une spécialisation plus ou moins poussée. Il suffit généralement d'attirer l'un d'entre eux sur un terrain qui lui est particulièrement défavorable, de ralentir ses compagnons, et d'observer le spectacle. S'ils restent groupés, rien de tel qu'un panneau coulissant pour permettre à un suivant rapide d'amener le groupe face à un piège ou un monstre bien plus dangereux, et de pouvoir s'éclipser tranquillement.
La force de ce piège réside également dans sa flexibilité.

Résumé
(1) Détecter le panneau coulissant ou le mécanisme d'ouverture

T&T
(1) Si observation rigoureuse, MEP de l'INT ou de la CH au N3.

Le coffre des indicibles vérités

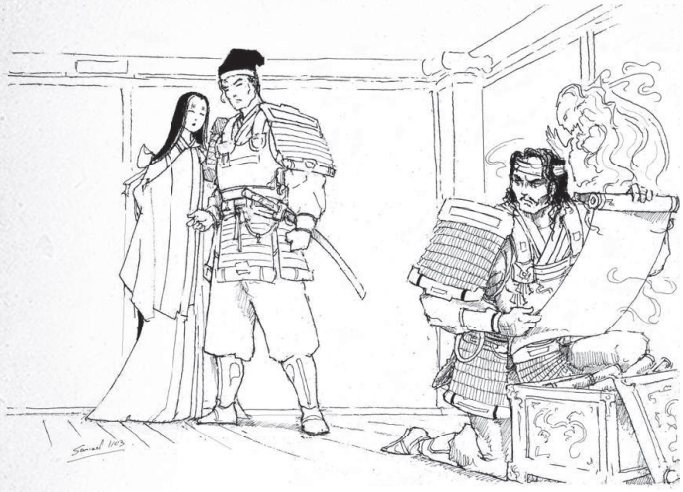
Par : Jérôme Larré

Type :	objet
Rôle « narratif » :	ST
Fonctionnement :	magique ou non
Déclencheur :	lecture des parchemins
Dissimulation :	coffre
Compétence pour éviter le piège :	***(1,2)*** intelligence
Désamorçage/Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

Voici mon petit préféré au sein de la gamme des pièges exotiques. C'est à ce genre de pépites que l'on voit tout le raffinement de nos confrères gardiens de donjons orientaux. Imaginez plutôt, un piège sans mécanisme, sans pique, sans trappe, sans autre machination infâme que de montrer à ces horribles aventuriers ce qu'ils sont vraiment, puis de les laisser s'entretuer. Parce que même le plus intransigeant des paladins a toujours quelque chose à se reprocher et des compagnons soit aussi intolérants que lui, soit ravis, pour une fois, de pouvoir se venger de toutes les brimades qu'ils ont dû subir et de pouvoir lui mettre enfin le nez dans son propre c… heu... enfin vous voyez tout ce que je veux dire. Et croyez-moi, si cela ne finit pas en bain de sang, cela laissera en tout cas un groupe divisé et donc bien moins efficace devant vos autres monstres et pièges. Laissez-moi vous présenter, sous vos yeux ébahis, le coffre des indicibles vérités. Et dire qu'ils pensent que nous sommes les méchants…

Là encore, le mécanisme de ce piège est pour ainsi dire inexistant. Initialement, il s'agit de simples parchemins magiques comprenant tous les petits secrets inavouables des compagnons de celui qui les lit, ainsi que, régulièrement, quelques informations permettant de faire pression sur eux ***(1)***. Le contenu du parchemin s'adapte au lecteur et si deux aventuriers lisent en même temps, des textes différents leur apparaîtront.
Il en existe de multiples variantes : le modèle Palantirex propose une sorte de sphère permettant de visualiser les moments les plus compromettants au lieu de les lire, le Reitman se présente sous la forme d'un ectoplasme verdâtre et visqueux susurrant

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



tout à l'oreille de l'aventurier, le Paranorman ne se contente pas de dire des choses vraies, mais lit dans l'esprit du lecteur les choses auxquelles il croit déjà pour les lui confirmer, le Malphas remplace les parchemins par un démon se faisant passer pour un allié des aventuriers, par exemple prisonnier des monstres, *etc.* Dans sa forme la plus brute, les secrets en question étaient rapportés par les espions du gardien du donjon qui avaient pris le temps d'observer le groupe pendant de longues journées pour récupérer tous leurs petits secrets, mais il existe bien d'autres façons de les rassembler selon, entre autres, les ressources logistiques, magiques, ou démoniaques à disposition.
Dans tous les cas, l'idéal est sans doute de donner l'impression aux aventuriers de mériter ces révélations, par exemple en enfermant ces dernières dans un coffre verrouillé ou en les plaçant sous la garde d'un monstre puissant, *etc.*

L'avis de Grimtooth

Pour utiliser ce piège, vous devez d'abord choisir quelle variante utiliser. Pour plus d'efficacité, et notamment pour que les personnages concernés ne croient pas à une illusion, le plus simple est le mieux. Rien n'est aussi efficace que la vérité, surtout si les aventuriers ont des moyens de détecter les mensonges de leurs petits camarades *(2)* et qu'ils peuvent ainsi confirmer leurs diverses turpitudes via leurs pouvoirs habituels.
L'enjeu le plus critique pour vous devient alors d'obtenir des informations suffisamment compromettantes et de les formuler. Pour cela, l'idéal est tout simplement de les noter. Si vous avez pu anticiper la venue des polichinelles, il est assez facile de se servir des événements et des informations issues des aventures précédentes, des origines des personnages, surtout si elles sont variées (races, alignements, classes, *etc.*). Pour cela, nous pouvons vous mettre en contact avec une guilde d'espions dont les tarifs défient toute concurrence et qui fait un travail remarquable ! Sinon, vous devrez vous limiter à ce qui a été dit dans votre donjon. Mais même dans cette seconde éventualité, il vous est tout à fait possible de provoquer ces petits moments gênants. Pour cela, rien de tel que de donner des informations ou des trésors différents selon les personnages, de les forcer à choisir entre leurs amis et eux, ou des compagnons auxquels ils tiennent, de leur imposer des dilemmes, *etc.*
Enfin, lorsque les tensions dans le groupe seront à leur paroxysme, le moment sera opportun pour faire intervenir vos gardiens. Rien de tel qu'un combat, alors que la confiance entre les membres du groupe est ternie et que chacun n'attend que l'occasion de se venger de son ex meilleur compagnon !

Résumé
(1) Détecter la magie
(2) Détecter le mensonge

T&T
(1) Flaire magie permet de détecter que les parchemins sont magiques, et *Œil omnipotent* la nature exacte du contenu.
(2) MEP de l'INT au N3 ou magie.

Le donjon de solitude

Par : Jérôme Larré

Je vous ai dit que le piège précédent est mon préféré ? C'est sans doute vrai. Mais celui-ci mérite néanmoins le titre du plus divertissant. C'est une sorte de synthèse de tout ce qui fait le charme de ces pièges orientaux, le côté récréatif en plus. Là encore, le mécanisme est on ne peut plus simple, un principe tout au plus irais-je même jusqu'à dire, mais conçu pour faire tourner ces maudits aventuriers en bourrique tout en permettant à vos monstres de savoir instantanément où ces intrus se trouvent. Quoi de plus drôle que de voir l'un d'entre eux devenir suffisamment paranoïaque pour balancer une boule de feu sur ses camarades sans le vouloir ? Peut-être d'entendre ces derniers hurler au beau milieu d'un donjon pour lui faire comprendre ce qu'ils attendent de lui, quitte à avertir les monstres trois niveaux plus-bas, ou à réveiller votre précieux dragon que vous avez mis quelques siècles à élever... Quoi qu'il en soit, il est grand temps d'invoquer du popcorn et de régler le volume de votre Palantir.

Le principe de ce piège est simple : rendre sourd l'aventurier pour l'isoler auditivement de son environnement. Le premier modèle que j'ai découvert reposait sur l'utilisation d'un esprit vengeur – il est vrai, taquin – caché dans une conque, à laquelle on a donné une aura faussement magique *(1)*. Cet

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

esprit n'en sort que pour rendre sourd l'aventurier assez imprudent pour porter l'objet à son oreille. S'en suivait alors généralement un spectacle des plus réjouissants, mêlant un pauvre hère rendu paranoïaque parce qu'il ne pouvait plus se baser sur le seul sens qu'il lui restait face aux insaisissables ninjas, et des compagnons trop occupés à lui hurler dessus pour réfléchir à ce qu'ils faisaient. J'en ris encore.

Tout comme pour le ***Coffre des indicibles vérités*** (p. 133), le fait que ce piège ne dépende que très peu de la mécanique lui a permis de connaître un très grand nombre de variantes. Parmi elles, on peut noter celle qui se base sur une dalle projetant une fléchette empoisonnée dans une salle pleine de machineries grinçantes et autres tuyaux sous pression, ce qui garantit que le reste du groupe ne perçoive pas tout de suite la situation de la victime. Mais, je préfère les variantes qui se terrent dans une vaste zone de silence, ou sur une grande étendue vide et silencieuse (espace ou dimension *ad hoc*). Ces dernières troublent énormément les aventuriers qui mettent généralement du temps à comprendre qu'ils font face à un nouveau problème.

Type :	chose
Rôle « narratif » :	ST, OT
Fonctionnement :	magique ou non
Déclencheur :	mettre la conque à l'oreille
Dissimulation :	objet
Compétence pour éviter le piège :	***(1)*** intelligence
Désamorçage :	N.A.
Réamorçage :	N.A.
Type de dommages :	aucun

L'avis de Grimtooth

Comme pour le piège précédent, la variante la plus simple est sans doute la plus efficace, même s'il est très facile de la combiner avec un grand nombre de sorts d'illusions, ou à des monstres particulièrement discrets ou se basant sur l'ouïe pour trouver leurs proies. L'idéal est généralement de faire en sorte de piéger soit le personnage ayant la possibilité de neutraliser les effets du piège (exorciser l'esprit, dissiper la magie, *etc.*), soit le lanceur de sorts. En effet, à moins d'être capable d'utiliser ses pouvoirs sans dire un mot, celui-ci sera perturbé par le fait de ne pas s'entendre et subira un malus lors de toutes ses tentatives ***(2)***. L'effet sur ces casse-pieds de bardes, ou sur ceux qui auraient pu bénéficier de leurs tours de chants s'ils avaient pu les entendre, est donc un vrai plaisir de fin gourmet.

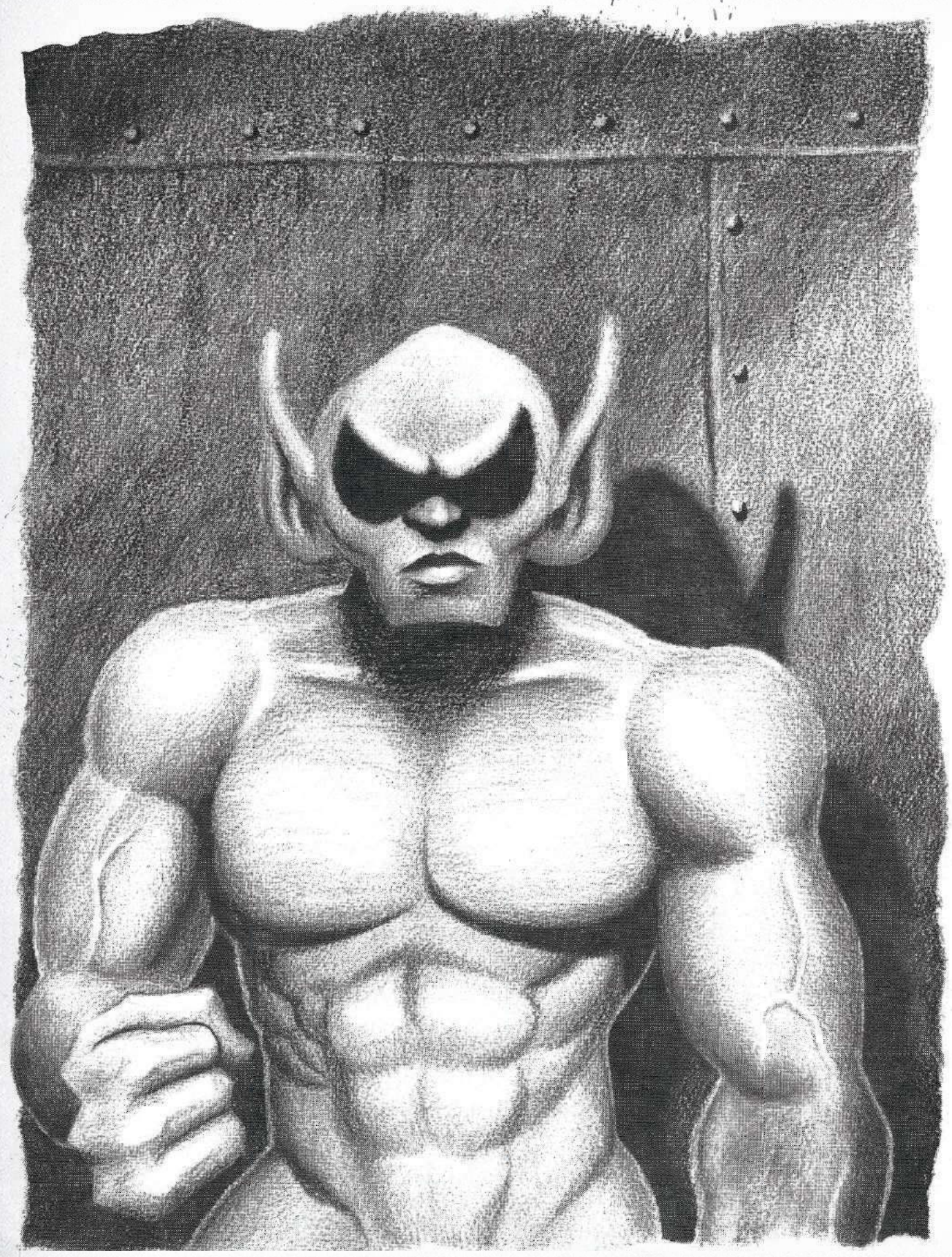
Comme tous les pièges exotiques de ce catalogue, n'oubliez pas que ceux-ci valent surtout par le supplément d'efficacité qu'ils adjoignent à vos monstres ou à vos autres pièges. Un aventurier subitement sourd n'entendra pas les mécanismes, paniquera dès lors qu'il sera dans une zone d'ombre ou qu'il n'entendra pas les monstres les plus lents et les plus dangereux se rapprocher. Le plus pervers que vous puissiez faire est sans doute de le confronter à une bouche magique, une statue prononçant une énigme qu'il ne pourra jamais entendre et donc résoudre, ou à d'autres personnages dont il aura bien du mal à savoir s'il s'agit d'amis ou d'ennemis.

Inversement, ses compagnons risquent fort d'attirer l'attention de tout ce que votre donjon compte de monstres en essayant quand même de communiquer avec lui. Vous pourrez donc leur envoyer ce que vous avez de plus efficace, mais également donner une assez bonne idée de leur localisation à tous ceux qui sont suffisamment malins pour en profiter : sorciers, assassins, psionistes, *etc.*

Résumé
(1) Détecter la magie
(2) Malus dus à la surdité

T&T
(1) *Flaire magie* permet de détecter que les parchemins sont magiques, et *Œil omnipotent* la nature exacte du contenu.
(2) Chaque MEP de l'INT pour jeter un sort devra être réussie au niveau supérieur. Malus de DEX et de VIT de 3 points tant que dure la surdité.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

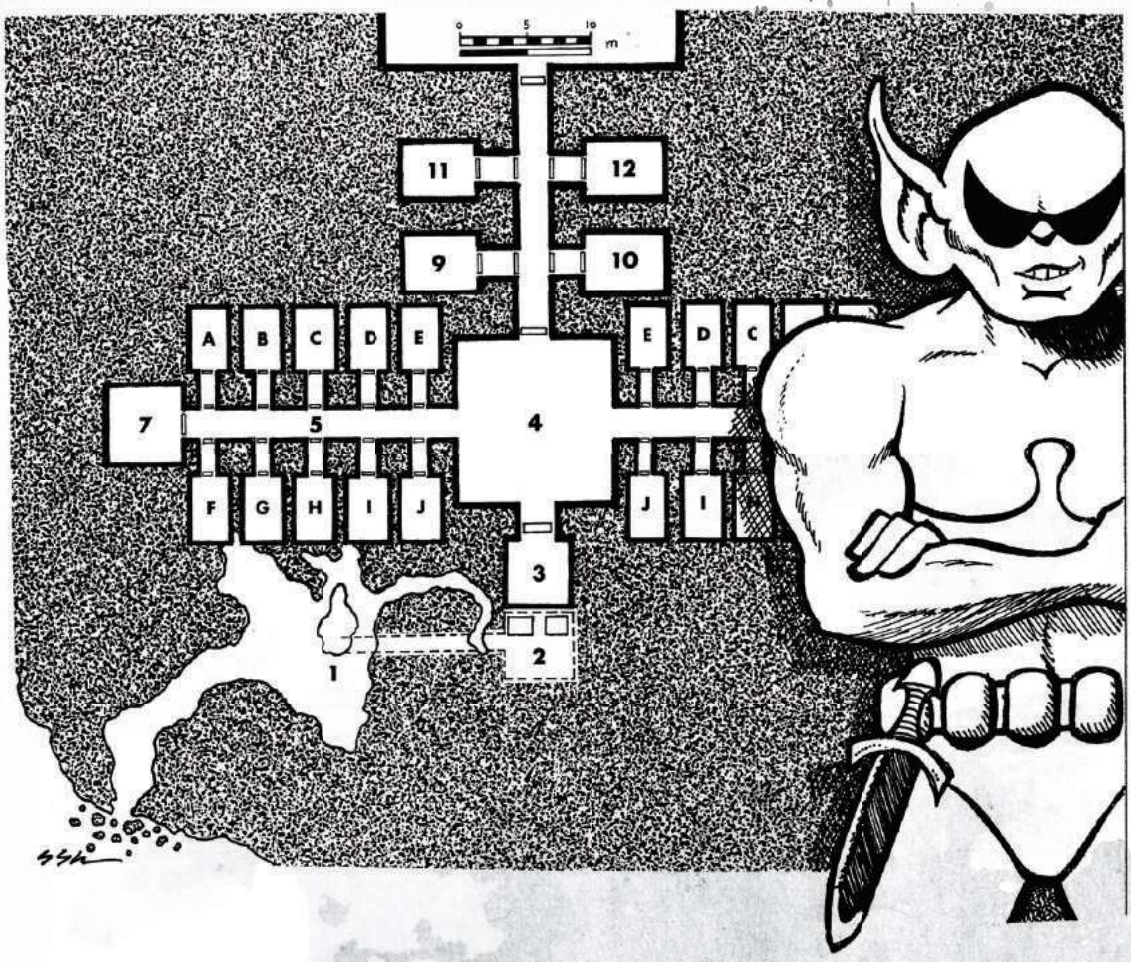


Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre VII

Petit guide de la bonne utilisation des pièges dans vos histoires...

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Voici quelques questions à vous poser avant d'utiliser un piège.

S'adresse-t-il aux joueurs ou à leurs personnages ?

Certains pièges s'adresseront directement aux joueurs qui auront deviné son fonctionnement ou sa présence, alors que les personnages ne sont pas censés posséder ces informations, et *vice-versa*.

S'il s'adresse aux joueurs, il peut servir à décourager certains comportements, à déjouer certaines tactiques stéréotypées, ou à faire davantage travailler les joueurs en groupe. Il est surtout destiné aux vieux routards et aux donjoneurs classiques.

S'il s'adresse aux personnages, il peut « cibler » certains d'entre eux qui soit seront plus vulnérables (de par leurs caractéristiques particulières, par exemple leur curiosité, leur confiance, *etc.*), soit, au contraire, qui auront l'occasion de briller (cas du nain et du voleur qui sauront guider le groupe à travers le piège, ou celui du barbare de service qui le retiendra pour que les autres passent). Bref, dans cette optique, peu importe que le joueur sache ou non ce qu'il en est du piège, c'est le personnage qui sera concerné.

Quel va être son rôle dans l'histoire ?

Il est possible de résumer l'intérêt d'un piège dans l'histoire à partir de cette matrice qui croise deux possibilités, suivant que le piège est fait pour être détecté facilement ou non, et suivant qu'il est plutôt déclenché par les personnages ou évité (inspiré du blog *Kobold Quarterly*).

	Les personnages ne trouvent pas le piège	**Les personnages trouvent le piège**
Les personnages tombent dans le piège	Piège narratif (Story Trap ou ST)	Piège obstacle (Obstacle Trap ou OT)
Les personnages évitent le piège	« Piège de retour » (Back Trap ou BT)	Piège mortel (Death Trap ou DT)

Le ***piège narratif*** est fait pour que les personnages ne trouvent pas le piège et tombent dedans. C'est typiquement le piège duquel ils vont devoir se dépêtrer en mettant à profit toutes leurs ressources. Il s'agit ainsi d'un « morceau d'histoire » à part entière, d'une des péripéties.

Le ***piège obstacle*** est, quant à lui, « détecté » à temps, mais les personnages en subissent néanmoins les conséquences, car il est impossible de l'éviter. Bref, le passage est infranchissable,

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

à moins de risquer gros (ici, les conséquences létales devraient être d'autant plus importantes que les personnages ont le choix de l'éviter). Ce type de piège peut être utile pour détourner les aventuriers d'un passage, ou pour leur poser un problème. S'ils choisissent de passer, cela deviendra un « morceau d'histoire » différent, peut être encore plus tendu que le précédent. Ce type de piège évoque, par exemple, l'intrusion d'un monte-en-l'air dans une bijouterie, évitant par tous les moyens de toucher le sol…

Le ***piège mortel*** étant, comme son nom l'indique, le seul piège véritablement mortel, il est fait pour être détecté et évité. En effet, tuer les personnages par surprise n'aurait aucun intérêt. S'il est déclenché, il se transforme alors en piège narratif...mais particulièrement dangereux.

Enfin, le « ***piège de retour*** » n'est destiné ni à être détecté ni à être déclenché. Du moins, à l'aller. Il attend les joueurs sur le chemin du retour imprudent, ou sur celui de la fuite précipitée…

Quelles conséquences et quelle couleur va-t-il apporter ?

Un piège peut avoir des conséquences aussi bien dramatiques qu'humoristiques, parfois les deux en même temps. Mais veillez toujours à ce qu'il y ait un enjeu. Si le piège ne tue pas, il entraîne toujours des conséquences négatives…

— Ralentir la fuite.
— Séparer le groupe.
— Bloquer ou détourner le groupe.
— Empêcher l'accès à un trésor, à un passage, à une salle, *etc.*
— Faire perdre ou détériorer de l'équipement.
— Rendre paranoïaque.
— Ressouder ou diviser le groupe.
— Faire briller ou rendre ridicule un personnage.
— Et bien sûr : blesser.

Quelle insertion dans l'histoire ?

Un piège s'insère dans un contexte. En tant qu'artefact, d'autres personnes ou créatures l'ont mis en place dans un but précis. Cela a des implications.

— Qui l'a élaboré ?
Cela peut être, par exemple, le maître des lieux, des intrus, des concurrents, voire une divinité...
— Qui le contrôle actuellement ?
Celui qui le contrôle l'a peut-être modifié ou ne le maîtrise pas complètement.
— Pourquoi est-il ici et pas ailleurs ?
Pour garder un objet/trésor.
Pour empêcher de passer/détourner les visiteurs/induire en erreur.
Pour donner l'alerte.
Pour retenir les visiteurs.
etc...
— Comment l'évitent-ils ?
Par un passage secret ? En prenant un autre chemin ? En le désactivant (levier, bouton secret) ou en passant à travers selon une méthode particulière ?

Si le piège n'est pas réarmé automatiquement :

— Qui s'en charge ?
Les sous-fifres qui sont généralement en charge de ce genre de choses ne sont peut-être pas très sérieux…
— Quelle est la fréquence de visites ?
Elle va influer sur l'entretien du piège. Si les visites sont peu fréquentes, peut-être n'a-t-il pas été réarmé, ou bien les restes d'aventuriers sont toujours là.
— Quand sont-ils venus pour la dernière fois ?
Avec un peu de (mal) chance, les aventuriers les croiseront.

Si le piège est réarmé automatiquement...

— Est-il ancien ?
Le piège peut avoir été installé il y a longtemps et, dans ce cas, s'être grippé avec le passage d'aventuriers précédents. Il fonctionne encore, mais un crâne dans une pique par-ci, ou un rouage attaqué par une épée rouillée coincée par-là, pourrait servir à un aventurier pour se tirer d'affaire. Tout en le stressant un peu sur les conséquences de son échec.

— A-t-il tué beaucoup d'autres personnages ?
Des restes devraient être visibles dans tous les cas, à moins que le piège ne soit flambant neuf (des indices peuvent alors trahir son installation). Cela peut être un crâne ayant roulé quelque part, un ossement, un casque, un bout de tissu coincé quelque part, *etc.*

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

De l'utilisation des pièges pour *Donjon* de Clinton R. Nixon

Dans *Donjon*, les joueurs ont une très grande liberté pour créer de toutes pièces des « faits » qui deviennent autant de vérités sur le monde qui les entoure. C'est donc aussi valable pour les pièges.

Définissez les caractéristiques du piège, mais ne le surchargez pas de détails. Laissez des ouvertures aux joueurs pour créer des faits à son sujet, qui soient à leur avantage… mais n'oubliez pas que votre boulot à vous, tout en respectant ces faits, est de les détourner à votre profit. N'en abusez pas !

Bien équilibrer son piège

Comme pour les créatures, le piège doit être équilibré. Cela signifie que, s'il est difficile à détecter, il sera beaucoup moins dangereux. Au contraire, un piège mortel devra être bien plus facile à détecter. Au final, la somme des difficultés de Détection et Dangerosité (dégâts infligés) devrait être proche de neuf (c'est à dire très difficile en termes de jet d'opposition). Les pièges à la fois mortels et indétectables sont proscrits.

Exemples

Difficulté de Détection (dés du MJ)	Dangerosité (modificateur de dégâts)
3 (facile)	6 (difficile)
9 (très difficile)	0 (très facile)
5 (moyen)	4 (moyen)

On peut ajouter à ce tableau le désamorçage/évitement, qui complète les « caractéristiques » du piège.

Pseudomonstre ou jets non contestés ?

Vous pouvez vous contenter de jets non contestés, sachant que le piège aura une ou des « faiblesses » qui pourront être activités (ou créées). C'est plutôt l'optique recommandée dans la majorité des pièges. Quant aux objets de Grimtooth, le système des « malédictions » de *Donjon* est particulièrement adapté à leur simulation : tous les objets de *Donjon* peuvent déjà comporter une malédiction qui rééquilibre leurs caractéristiques. Ici, l'objet piégé devra donc posséder des qualités objectives à la hauteur des désagréments.

Un piège peut aussi être une sorte de monstre. Les pièges n'ont évidemment pas, pour la plupart, de « charisme » (bien que cela puisse arriver dans le cas d'un piège magique, par exemple), mais une rapidité de réponse, une résistance globale (pour la plupart, on ne peut pas les « briser »), des dégâts, *etc*. De la même façon, ils peuvent être sujets à des « faiblesses » préexistantes ou, mieux, créées par les joueurs grâce à leurs faits.

Mettre en place le piège

Si le piège est détecté (action non contestée), les joueurs bénéficieront d'un bonus pour le désamorcer ou le traverser. Si le piège est déclenché, au contraire, c'est le piège qui bénéficiera d'un bonus pour les prochains jets non contestés, qui ne vont pas manquer.

Déjouer la mécanique infernale

Déjouer un piège à *Donjon* mobilisera donc l'imagination des joueurs autant que leur sens tactique. Il sera nécessaire aux joueurs de mettre à profit leur bonus, mais surtout de créer des faits. Ces derniers ne peuvent pas altérer le piège tel que vous l'avez décrit, mais devraient permettre au joueur de créer les conditions permettant de se dégager du piège.

Pour un piège non contesté, considérez que si une faiblesse est créée puis activée, les joueurs obtiennent des bonus ou réduisent la difficulté du jet. Veillez à ce que cela soit cohérent, et utilisez comme cadre les descriptions du piège, que les joueurs peuvent découvrir lors de sa détection ou (partiellement) lors de son déclenchement. Par exemple, des crânes ou des armes rouillées jonchant le sol peuvent servir à bloquer un mécanisme ou un mur se refermant. Si la logique impose que les gobelins locaux puissent traverser le piège sans trop de problèmes, telle grille pourrait faire office de passage. Au Maître du Donjon de faire en sorte que cela ne soit pas si facile : le passage pourrait être prévu pour la taille d'un gobelin, ou lui-même assorti d'un piège…

Enfin, en tant que Maître de Donjon, une catégorie de pièges vous sera des plus utiles à *Donjon* : les « pièges obstacles » qui servent à détourner les personnages d'un lieu ou à les y conduire. En effet, en raison de la structure des scénarios, vous devrez parfois faire passer les personnages à un autre « niveau » du donjon une fois leur « quota » atteint, ou, à l'inverse, les freiner dans leur exploration. Les pièges difficiles à détecter (mais peu ou pas létaux) sont donc tout indiqués pour ce cas de figure, mais auront peu d'utilité en dehors de cela. Dans ce cas, déjouer le piège sera pratiquement impossible. Cela tombe bien...
Voici quelques recettes types que vous pouvez utiliser pour faire votre propre tambouille carnassière…

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

J'étais accoudé au comptoir de mon pub préféré, me demandant quel serait mon prochain boulot, lorsqu'un petit gars athlétique, vêtu d'un imper délavé et coiffé d'un borsalino, s'avança vers moi en affichant un rictus sinistre.

« C'est toi Peters, celui qu'on nomme « l'Ours » ? » me lança-t-il tout en posant lourdement son cul sur le tabouret à côté du mien.

Cela me rappela ma dernière rencontre avec Rob Carver, mises à part les oreilles pointues dépassant du borsalino.

« Ouais… Tu me rappelles quelqu'un… On se connaît ? »

Depuis que je fricotais avec Ken Saint-André, Liz Danforth, Flying Buffalo, et *Tunnels & Trolls*, je n'étais plus surpris de croiser ce genre de types verdâtres en imper, avec des oreilles aussi grandes que leurs dents.

« Pas vraiment, petit ! me répondit-il en souriant de toutes ses dents, mais j'admire ton travail depuis un moment. *Le Donjon de l'Ours*, *Les Catacombes du Culte de l'Ours*, ça te parle ? »

Il retira son borsalino et le fit tournoyer jusqu'au comptoir. Le tenancier se tourna vers lui sans tiquer le moins du monde devant le crâne rasé et le visage livide aux longues oreilles et aux dents acérées de ce nouveau client (vous comprenez pourquoi j'aime ce genre d'endroit ?).

« Qu'est-ce que j'vous sers ?

— La même chose que lui, mais double ! » Mon verre vide avait attiré l'attention du petit troll.

Puis, se retournant vers moi, « Grimtooth le Fabuleux, Maître Piégeur. » Son ton me laissait clairement entendre que si je ne le connaissais pas par son titre, c'est que je n'étais pas l'homme de la situation.

Le tenancier revint avec deux pintes remplies d'un breuvage d'un noir d'encre. Le stout impérial russe du lion endormi, une bière suffisamment puissante pour vous déchaîner, et assez excitante pour vous empêcher d'oublier tous vos débordements.

Le troll lança sur le zinc une pièce d'or de Khosht, une monnaie plus qu'inhabituelle dans les troquets de Phoenix, Arizona. « Garde la monnaie. » Puis, il ajouta en esquissant la variante sinistre de son sourire carnassier, « et laisse-nous s'te-plaît ! »

Le barman alla se placer à l'autre bout du comptoir, en tapotant la pièce sur le zinc. Je savais que le tenancier savait se faire oublier, une autre raison pour laquelle j'aimais ce lieu.

Se tournant à nouveau vers moi, « C'est quoi ce truc ? Ça se boit ?

— L'essayer c'est l'adopter, un vrai bain de jouvence ! » citant un des gars du coin. Je commençais à réaliser que j'avais Grimtooth en personne devant moi, légende vivante des Piégeurs.

J'avais demandé à Rick Loomis, de Flying Buffalo, le maître d'œuvre de mon succès de ces dernières années, de m'arranger un rencart avec Grimtooth pour lui parler d'un projet qui ne pourrait qu'attirer son attention. Rick avait donc tiré quelques ficelles et obtenu ce rendez-vous. Ce vieux briscard ne cesserait jamais de m'étonner et j'allais enfin avoir l'opportunité de convaincre Grimtooth de travailler avec moi !

Grimtooth posa ses lèvres sur la bière et leva un sourcil. « C'est… spécial. Pas mauvais, juste… spécial.

— J'imagine que Rick t'en a touché un mot.

— Oui, il m'a dit que tu as une idée des plus tranchantes, une idée encore plus chaude que la braise », me répondit-il en avalant une autre gorgée. Il secoua la tête, s'interrogeant encore sur ce qu'il venait de boire… ou peut-être sur moi.

« Comme tu peux le deviner, je viens de plutôt loin… » ce qui est le moins que l'on puisse dire quand on vient d'une autre dimension… « Raconte !

— Bien, c'est un donjon comme personne n'en a jamais vu auparavant. Pas de monstres errants pour le défendre, simplement des pièges d'une sobre élégance, pour la plupart mécaniques, sans magie, juste actionnés par de l'eau sous pression et la curiosité des aventuriers pour les déclencher. Pas le genre de donjon conçu pour être exploré et pillé, mais plutôt un complexe pensé comme une vitrine présentant les pièges les plus diaboliques et machiavéliques que puisse imaginer un esprit humain. »

Il fut immédiatement conquis, et ce fut ce jour-là, au fond de ce troquet de Phoenix, Arizona, que l'on conçut le *Dungeon of Doom*. Pas comme un vrai donjon, mais bien comme un magasin de pièges ingénieux parmi lesquels les Maîtres de Donjon pourraient venir piocher pour agrémenter leurs propres souterrains. Lorsque je me mis à construire cette chose, j'étais bien loin de m'imaginer que le petit troll m'avait piégé moi aussi…

Bear Peters

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre VII

Guide d'utilisation des pièges pour Dungeon World

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Dungeon World : quelques principes de bases sur les pièges

Les pièges retenus ici peuvent être de trois types

1. Le piège minimal : **pour une péripétie considérée comme mineure,** *Défiez le danger* et des *Actions de MJ* classiques suffiront.
2. Le piège « simplifié » : pour certains pièges plus particuliers, vous utiliserez en plus les *Actions spéciales* de pièges (figurant ici, ou les vôtres) et/ou les créatures indiquées.
3. Le piège « Dangereux » : celui ci est un véritable *Danger*, qui mérite donc un *Penchant* **et un** *Destin Funeste*, agissant comme un compte à rebours.

Les éléments récurrents utilisés pour les actions spéciales de pièges

- Séparer les personnages.
- Proposer des choix difficiles (ex : sauver un compagnon… ou sortir à temps).
- Leur faire perdre un objet (arme, armure) ou l'endommager.
- Changer la nature de leur équipement (les armures qui deviennent des handicaps dans l'eau, *etc.*)
- Bloquer ou retenir les personnages.
- Déplacer, orienter, déséquilibrer les personnages.
- Tromper les personnages (sur la nature de la salle, la dissimulation du piège, *etc.*).
- Les personnages se gênent mutuellement.
- Les personnages acquièrent une position privilégiée pour aider leur compagnon lors de leur prochaine action (inverse de la précédente).
- Les personnages gagnent un avantage pour bloquer (temporairement) le piège.
- Infliger des dégâts (en dernier lieu).
- Faire intervenir des créatures.

Quelques actions génériques

Lorsque vous laissez tout tomber pour aider un autre personnage : 2D6 + HX

10 ou + : le personnage est sauvé.

7-9 : le personnage est sauvé, mais choisissez un :

- vous devez passer plus de temps que prévu,
- vous perdez un objet,
- le danger risque de s'accroître ou un nouveau danger de se présenter,
- l'allié est blessé, mais prend seulement ½ dégâts.

6 ou - : cela ne marche pas et vous subissez les effets du piège avec lui.

Lorsque vous êtes pris dans un torrent : 2D6+CON (adapté de Tony Dowler)

10 ou + : secoué, mais ça va.

7-9 : choisissez un :

- vous ne perdez pas d'objet,
- vous ne subissez pas de dégâts,
- vous ne subissez pas -1 à vos actions jusqu'à ce que vous vous réchauffiez et vous reposiez.

6 ou - : les trois à la fois.

Quand vous essayez de bloquer (momentanément) un piège dans l'urgence : 2D6 + INT/FOR

10 ou + : retenez trois.

7-9 : retenez un :

- vous ne subissez pas de dégâts,
- vous gagnez du temps : +1 à suivre pour vous ou un autre personnage,
- vous évitez de casser un objet : vous perdez un objet…

6 ou - : cela échoue et le piège s'accélère.

Face à un piège, deux cas de figure

1 – Le piège est découvert. Si c'est par **Expertise des pièges,** cela sera plus précis que **Discerner la Vérité**. Utilisez le résumé pour leur donner des éléments de réponses précis. Et n'oubliez pas d'être généreux.

Dans tous les cas, les personnages vont avoir la possibilité d'éviter de déclencher le piège en le désamorçant (action **Carrière criminelle** du Voleur, ou/et une action plus spécifique, dans le cas des pièges magiques, par exemple, ce qui dans tous les cas demande du temps) ou en passant au travers. Si cela rate, le piège se déclenche : **Annoncez un mauvais présage.** Mais les joueurs sont probablement en meilleure posture, ou, du moins, plus informés et plus proches de la résolution.

2 – Le piège n'est pas découvert. Si c'est un PNJ qui est pris dedans, le piège s'actionne et il en subit les conséquences. Si ce sont des personnages, **Annoncer un mauvais présage** et demandez aux joueurs ce qu'ils font.

Dans tous les cas

Les actions spéciales ne doivent pas limiter les joueurs. Pour se sortir des pièges, ils devront faire preuve d'imagination (bloquer le piège, faire preuve de vitesse pour le traverser, *etc.*) et utiliser leurs actions spéciales. Les actions de pièges sont plutôt là pour décrire ce qui se passe par défaut. Avant de passer à l'action, intercalez dans tous les cas un **Mauvais présage** pour leur laisser le temps de réagir. Ils ont alors une possibilité d'échapper au piège (**Défier le danger** ou action spécifique générique), d'améliorer leur situation, ou de préparer leur sortie… Dans ce dernier cas, inspirez-vous des issues possibles de l'action spéciale de piège, mais prenez plus de liberté en vous basant sur **Défier le danger**.

Et enfin…

Au bout du compte vous pouvez tout aussi bien créer vos caractéristiques ou les adapter à vos besoins. Le cas échéant, n'hésitez pas à les partager avec nous…

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Avis aux amateurs de portes

p.14

Quand vous vous risquez sur la corniche : 2D6+DEX
10 ou + : vous arrivez devant la porte de sortie.
7-9 : choisissez-en un :
— vous ne perdez aucun objet dans la fosse avant d'arriver devant la porte,
— vous ne bloquez pas le passage en progressant lentement, paralysé (1- pour tous les joueurs suivants, vous y compris, car vous devez retenter la traversée),
6 ou - : vous vous retrouvez en bas dans la fosse, avec les araignées.

Quand vous ouvrez la porte, une trappe s'ouvre et vous tombez dedans : 2D6+DEX
10 ou + : retenez-en deux.
7-9 : retenez-en un :
— vous arrivez à retenir un autre personnage pour qu'il ne glisse pas,
— vous ne perdez pas un objet,
— vous regrimpez jusqu'à la moitié du passage.
Si vous êtes toujours dans le passage, vous devez à nouveau refaire l'action.
6 ou - : vous glissez jusqu'en bas, dans la fosse, avec les araignées.

Araignées sacrificielles
Penchant : submerger et dévorer les intrus.
Dégâts : morsure, corps-à-corps/poison, contact.
10/3/1D3
Actions :
— Submerger sa cible.
— Se glisser sous les vêtements et les armures.
— Recouvrir et aveugler.
Action spéciale : poison
Lorsque les araignées vous recouvrent et vous mordent : 2D6+CON.
10 ou + : vous êtes immunisé.
7-9 : choisissez-en un :
— votre vue se trouble (-1 continu jusqu'à ce que vous vous reposiez),
— vos bras s'engourdissent (-1 continu jusqu'à ce que vous vous reposiez),
— vos jambes vous lâchent (-1 continu jusqu'à ce que vous vous reposiez).
6 ou - : choisissez les trois (-2 continu).

Assortiments de tueurs de paranoïaques

p.16

Lorsque vous êtes hors de la salle et que quelqu'un ouvre le coffre : 2D6+DEX
10 ou + : choisissez les trois.
7-9 : choisissez-en un :
— vous n'encaissez pas les dégâts,
— vous n'êtes pas séparé,
— vous ne perdez aucun objet.
6 ou - : vous encaissez les dégâts (1D6 d'écrasement) et vous vous retrouvez séparé.
— vous ne perdez pas un objet,
— vous regrimpez jusqu'à la moitié du passage.
Si vous êtes toujours dans le passage, vous devez à nouveau refaire l'action.
6 ou - : vous glissez jusqu'en bas, dans la fosse, avec les araignées.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

La balançoire

p.17

Chaque fois que les personnages déséquilibrent la dalle : 2D6+DEX
Dans sa version standard, la dalle donne sur un sous-sol rempli d'eau, avec ou sans piranhas. Le problème étant qu'une fois le personnage tombé, il devient difficile de le récupérer sans tomber à son tour…
10 ou + : choisissez-en trois.
7-9 : choisissez-en un :
— vous ne perdez aucun objet,
— vous rééquilibrez la dalle,
— vous rattrapez un personnage qui glisse,
— vous ne glissez pas,
— vous vous rapprochez suffisamment du bord pour rattraper quelqu'un qui est tombé.
6 ou - : vous tombez directement.

Lorsque vous glissez : 2D6+DEX
10 ou + : vous vous rattrapez.
7-9 : vous vous rattrapez et choisissez-en un :
— vous glissez du mauvais côté et vous êtes séparé des autres,
— vous perdez un objet,
— vous déséquilibrez les autres personnages sur la dalle.
6 ou - : vous tombez directement. Si vous possédez une armure : noyade (-1 en continu).

Piranhas
Penchant : dévorer.
Dégâts : morsure, corps à corps.
10/3/1D6
Actions :
— Submerger.
— Entraîner sous l'eau.
— Percer le cuir.
— Attirés par le sang.

Le calme après la tempête

p.18

Braver le danger ou actions de pièges types.

Dungeoneer's Serial Killer

p.19

Lorsque vous pénétrez dans l'enceinte avec vos armes et vos armures : **2D6+DEX**
10 ou + : choisissez-en deux.
7-9 : choisissez-en un :
— vos armures ne sont pas rouillées,
— vos armes ne sont pas rouillées,
— l'acide ne vous atteint pas.
6 ou - : celles-ci sont rouillées et tombent en pièces (-2 dégâts pour les armes, -2 protection pour les armures). Vous n'avez plus aucune pièce de métal et prenez 1D4 de dégâts.

Lorsque vous jouez les bourreaux des cœurs avec la Houri : **2D6+SAG**
10 ou + : vos précautions vous protègent du contact.
7-9 : vous évitez les dégâts, mais choisissez-en un.
6 ou - : vous vous brûlez au contact acide de sa peau (dégâts 1D4) et le MJ en choisit un :
— marquage indélébile,
— odeur tenace,
— effets paralysants.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

D'une façon ou d'une autre

p.20

Lorsque vous marchez au milieu de la pièce : 2D6+DEX
Une dalle libère un ressort caché dans le mur d'entrée et projette un bloc de pierre dans votre dos.
10 ou + : vous avez le temps de l'éviter, choisissez les trois.
7-9 : choisissez-en un :
— vous ne risquez plus d'être entraîné par un autre joueur,
— vous ne tombez pas dans la fosse,
— vous ne vous écrasez pas contre le mur.
6 ou - : vous êtes projeté en avant ou tombez dans la fosse (dégâts 1D6 d'écrasement) et entraînez devant vous les personnages qui sont encore en risque (**Défiez le danger** pour eux).

Fait comme un rat !

p.21

Lorsque vous voulez retirer la gemme du piège : 2D6+SAG
10 ou + : tout se passe bien et vous récupérez la gemme.
7-9 : vous retirez la gemme mais… choisissez-en un :
— vous subissez de plein fouet la fermeture du piège (dégâts 1D6),
— vous êtes coincé.
6 ou - : vous prenez des dégâts ET vous êtes coincé.
Dans tous les cas, **Annoncez un mauvais présage**…

Félins géants (et affamés)
Penchant : récupérer la gemme.
Dégâts : griffes/morsure, rapproché.
6/0/1D6
Actions :
— Rugir de manière effrayante.
— Bondir sur sa proie.
— Tourner autour de sa proie.
— Jouer avec sa proie.

À Feu et à Glace

p.22

Lorsque vous ouvrez la porte du fond : 2D6+FOR
Un torrent s'engouffre dans la salle et commence à la remplir.
10 ou + : choisissez les trois.
7-9 : choisissez-en un :
— vous ne vous empalez pas sur les piques (dégâts 1D6),
— vous ne devez pas vous séparer de vos armes pour éviter la noyade (dégâts -1 /minute/temporaire),
— vous ne devez pas vous séparer de votre armure pour éviter la noyade (dégâts -1 /minute/temporaire).
6 ou - : vous vous empalez et commencez à vous noyer, vous êtes coincé en bas (dégâts 1D6/-1 par minute).

Illusions

p.24

Lorsque vous marchez sur le côté de la salle : 2D6+DEX
Un piège se déclenche et une dalle vous propulse vers le plafond où vous attendent des piques effilées rendues invisibles :
10 ou + : vos réflexes vous sauvent.
7-9 : choisissez-en un :
— les ressorts rouillés ne vous propulsent pas assez fort. Vous ne vous empalez pas, mais vous vous écorchez (dégâts 1D3),
— vous vous rattrapez et vous faites une mauvaise chute (dégâts 1D3),
— vous retombez sur votre plus proche compagnon (dégâts 1 point chacun).
6 ou - : vous vous empalez (dégâts 1D6+1).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

La litière de mémoire collective

p.25

Si vous ouvrez la porte tandis que le plafond descend : 2D6+DEX
La baisse de pression que vous provoquez fait s'accélérer brusquement la descente du plafond :
10 ou + : ouf, vous êtes passé.
7-9 : choisissez-en un :- vous passez et ne perdez pas une pièce de votre équipement,
— vous passez et ne bloquez pas le passage pour les suivants,
— vous n'avez pas de membre écrasé (dégâts 1D4).
6 ou - : vous êtes écrasé (dégâts 1D8) et éventuellement séparé des autres.

Une musique si douce

p.28

Lorsque vous jouez du luth des ondes puissantes se déclenchent : **Bravez le danger**+FOR
7-9 : vous ne prenez pas de dégâts, mais risquez d'attirer un ennemi.
6 ou - : vous prenez des dégâts (1D4) et attirez un ennemi.

La Némésis du monte-en-l'air

p.29

Lorsque le Voleur fait montre de sa **Carrière criminelle** en crochetant le coffre, chaque 7-9 provoque un déplacement du sol (une zone/par échec ; au bout de trois échecs, le sol a disparu).

Perdu en mer

p.30

Lorsque vous ouvrez la trappe : **2D6+FOR**
Un torrent d'eau chaude s'engouffre dans la salle et commence à la remplir :
10 ou + : vous flottez et parvenez à respirer dans la poche d'air restante.
7-9 : choisissez-en un :
— vous ne devez pas vous séparer de vos armes pour éviter la noyade (dégâts -1 /minute/temporaire),
— vous ne devez pas vous séparer de votre armure pour éviter la noyade (dégâts -1 /minute/temporaire),
— vous ne quittez pas vos équipements, mais vous vous noyez (dégâts 1D4/temporaire).
6 ou - : vous vous délestez de votre équipement le plus lourd, mais vous vous noyez (dégâts 1D4/temporaire).

Dans tous les cas, vous pouvez retenter l'action. Les équipements délestés sont emportés par un courant d'eau froide et ne peuvent pas être récupérés (à moins de **D**éfier le danger).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Piège du homard

p.31

Homards Géants
Penchant : manger.
Dégâts : pinces, immobiliser, écraser. Mandibule, mordre.
9/3/1D8+1

Actions :
— Immobiliser avec les pinces.
— Bloquer les épées dans ses pinces.
— Porter à ses mandibules.
— Entraîner dans le sable.

La pierre de lumière

p.33

Lorsque vous retirez le diamant : le rayon vient frapper la statue de verre, et les tentures et les tapis s'embrasent. Vous devez **Braver le Danger**+DEX pour sortir à temps, ou vous prenez feu.

Des piliers sans pareil

p.35

Lorsque vous sautez sur le 5e pilier :
Vous dérapez, sa base étant glissante. **Défier le danger**+DEX
Le danger, c'est de tomber
Lorsque vous sautez sur le 4e pilier :
Il ne se passe rien...
Lorsque vous sautez sur le 3e pilier :Vous heurtez un mur invisible. Vous devez **Défier le danger**+DEX pour vous raccrocher à la colonne, et pour sauter sur le pilier suivant
Lorsque vous sautez sur le 2e pilier :
Il commence à s'effondrer : **Défier le danger**+DEX pour sauter sur la colonne suivante avant de tomber dans le vide. Les autres personnages ne peuvent plus sauter par dessus (4 mètres) sans un autre moyen.
Lorsque vous sautez sur le 1er pilier :
Sa base est en papier et cède sous vos pieds : 2D6+DEX.

Résultat général :
10 ou + : vous parvenez à sauter sur le pilier suivant.
7-9 : vous parvenez à sauter, mais perdez un objet dans la colonne ou vous vous coupez sur le rebord effilé (dégâts 1D4).
6 ou - : vous tombez à l'intérieur…
10 ou + : vous parvenez à sauter sur le pilier suivant.
7-9 : vous parvenez à sauter, mais laissez tomber un objet ou vous vous coupez sur le rebord effilé dans le cas du 2e pilier (dégâts 1D4).
6 ou - : vous tombez (à l'intérieur ou sur le bord).

Pont de la rue Vincent

p.37

Lorsque vous essayez de passer en sautant sur les pierres pour éviter le Golem : **Braver le Danger**+DEX
Le danger, c'est de tomber dans la lave (dégâts 1D6 de brûlures).

Golem de Silex
Dégâts : poings.
8/3/1D6

Actions :
— Barrer le passage.
— Écraser les têtes avec ses poings.
— Faire des étincelles.

Action spéciale : chaque coup porté sur lui avec du métal risque d'enflammer l'air.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

La quadrature du cercle

p.38

Lorsque vous touchez la gemme, un sort vous oblige à résoudre une quête avant de sortir de la salle : vous devez trouver un angle dans cette pièce en forme de bulle aplatie.

La revanche de la mauviette

p.38

Lorsqu'un personnage crochète le coffre, cette moitié de salle pivote et disparaît dans le mur avec tous ceux se trouvant à moins de deux pas. Les autres se retrouvent en face de ce qu'il y avait derrière le mur, les « gardiens » de la salle.

Piège à con

p.40

Si vous tentez de prendre le trésor (ou si vous vous tenez de ce côté-ci) : 2D6+DEX
Le marteau se décroche et tombe à coté de vous, ce qui fait pencher le sol-balancier, vous entraînant vers le bas :
10 ou + : choisissez-en trois.
7-9 : choisissez-en un :
— vous n'êtes pas projeté dans la fosse, mais vous vous retrouvez suspendu au bord,
— vous ne glissez pas vers l'autre côté (faire l'action correspondante dans ce cas),
— vous ne perdez pas d'objet,
— vous n'entraînez personne dans votre chute (-1 à son jet ou il doit retenter l'action).
6 ou - : vous chutez dans une fosse (contenant, au choix du MJ, de la lave, de l'acide, *etc.* : dégâts 1D10).

Si vous vous tenez de l'autre côté de l'enclume : 2D6+DEX
Le sol se relève brusquement et vous projette vers un faux plafond muni de pales :
10 ou + : choisissez-en trois.
7-9 : choisissez-en un :
— vous n'êtes pas projeté sur les pales,
— vous ne glissez pas vers l'autre côté (faire l'action correspondante dans ce cas),
— vous ne perdez pas d'objet,
— vous n'entraînez personne dans votre chute.
6 ou - : vous êtes projeté vers le haut et vous vous empalez (dégâts 1D8).

Traitement de choc

p.41

Lorsque vous pénétrez dans la fontaine pour ramasser les pièces d'or : 2D6+DEX
La lance de la statue descend dans l'eau :
10 ou + : vous êtes dehors à temps.
7-9 : choisissez-en un :
— vous sortez, mais vous perdez un objet,
— vous sortez, mais laissez tomber votre butin,
— vous sortez, mais bousculez un autre personnage (-1 sur son jet).
6 ou - : si vous portez du métal, vous vous électrocutez (1D6+1, sans armure). Celui qui vous touche sans précaution prend aussi les dégâts.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Trieuse de trésor

p.43

Si vous tentez de sauter par dessus le fossé :
vous percutez le mur invisible et tombez dans la fosse. Vous êtes téléporté vers un autre endroit, sans votre équipement. Les autres personnages, quant à eux, sont victimes d'une illusion et vous voient en train de piller le trésor…

Accroche-toi bien !

p.46

Lorsque vous tentez de vous accrocher à la corde, à moins d'avoir des gants de fer : 2D6+CON
La corde se révèle être un fil barbelé :
10 ou + : vous prenez les dégâts (1D6 — Mains, déchiquetées), mais vous tenez bon et passez.
7-9 : vous prenez les dégâts et passez, mais vous perdez un objet OU vous restez suspendu sans vous blesser, mais sans passer.
6 ou - : vous prenez les dégâts et lâchez…

Attention « crues éclair » !

p.47

Lorsque vous vous aventurez sur le pont :
Les cloches tintent et réveillent une myriade de chauves-souris qui viennent à votre rencontre.

Lorsque vous tirez sur les chauves-souris : 2D6+FOR
Vous crevez le plafond et libérez un torrent d'eau qui menace de vous entraîner :
10 ou + : vous tenez bon et traversez.
7-9 : vous ne tombez pas et restez sur le pont. Choisissez-en un :
— vous vous accrochez de justesse et vous vous retrouvez suspendu au pont (-1 à votre prochaine action ou **Défiez le danger** pour remonter),
— vous avez été déséquilibré et vous entraînez un personnage (-1 à sa prochaine action),
— vous perdez votre arme dans le précipice.
Dans tous les cas, retentez l'action…
6 ou - : vous chutez dans le torrent. Le courant vous emporte très vite ailleurs.
Si vous portez une armure, vous subissez les effets de la noyade.

Chauves-souris inoffensives
5/0/0
Actions :
— Émettre des cris perçants.
— S'accrocher aux vêtements et aux objets.
— Montrer leur gueule aveugle pleine de crocs.
— Frapper le visage de leurs ailes.

Le bossu de Grimeralda

p.48

Lorsque vous tentez de sauter, Défiez le danger+DEX
En cas d'échec, c'est la chute.

Zombies (anciens aventuriers morts, réanimés par un sort permanent)
Penchant : dévorer la chair fraîche (de préférence).
Dégâts : morsure.
12/0/1D4
Actions :
— Fixer de leurs yeux vides.
— Submerger et s'accrocher.
— Dévorer vivant.
— Perdre des morceaux.
Action spéciale : morceaux animés.
Lorsque vous infligez des dégâts à un zombie :
7-9 : le joueur choisi un.
6 ou - : le MJ choisit deux :
— un des morceaux coupés prend vie et devient un ennemi supplémentaire (2/0/1D4),
— votre arme est coincée (**Défiez le danger**+FOR pour la retirer).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Ça s'en va et ça revient

p.48

Lorsque vous êtes un certain nombre dans la salle : Défiez le danger+DEX
Le sol s'affaisse et vous tombez sur une sorte de trampoline, rebondissant et risquant de vous empaler sur le sol (dégâts 1D6+1) qui vient de tourner sur son axe.

Cauchemar en cuisine

p.49

Lorsque vous descendez le boyau en glissant : 2D6+DEX
Vous repérez une bifurcation en Y inversé, au milieu de laquelle trône une lame effilée :
10 ou + : vous parvenez à vous orienter dans l'un des boyaux.
7-9 : vous arrivez à freiner, mais vous devez remonter le boyau sans retomber sur la lame (**Défiez le danger**+FOR).
6 ou - : vous finissez sur la lame (dégâts 1D6+1).

Clic ?!

p.50

Lorsque vous marchez sur certaine dalle... un clic retentit. Et c'est tout.

Le couloir maudit des liliputiens

p.51

Lorsque vous vous aventurez dans le couloir et franchissez la porte : tout semble devenu géant.
L'effet est réversible en franchissant la porte dans l'autre sens.

Le couloir partageable

p.51

Lorsque vous traversez le couloir :
Des grognements se font entendre des deux côtés. Soudain, chaque portion de mur se rabat perpendiculairement et isole chaque personnage dans une mini salle en compagnie de zombis, ex-aventuriers. Un **Défier le danger**+HX/DEX vous permettra de vous trouver avec votre plus proche compagnon.

Lorsque vous combattez :
Au bout de quelques minutes, les murs basculent à nouveau, après une courte vibration. Un **Défier le danger** vous permettra de renvoyer les zombis restant dans leur alcôve.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

De la gelée avec vos pancakes ?

p.52

Lorsque vous sautez par dessus le fossé :
En parvenant de l'autre côté, vous marchez sur une dalle qui déclenche un piège.
— Pour vous : la dalle vous projette en l'air. **Défiez le danger**+DEX.
— Pour ceux qui se trouvent au bord du fossé : deux plaques tombent du plafond pour les écraser. **Défiez le Danger**+DEX.
— Pour ceux qui se trouvent derrière : le sol s'ouvre et ils sont précipités dans un fossé plein de lave. **Défiez le danger**+DEX.

Double peine

p.53

Lorsque vous sautez par dessus le fossé :
L'œil vous fixe et déclenche la remontée des pointes fixées sur un ressort, qui menacent de vous empaler et de vous écraser au plafond. **Défiez le danger**+DEX.

Lorsque vous arrivez de l'autre côté du fossé : **2D6+DEX**
Un mur invisible vous stoppe net et, pour ne rien arranger, la surface est très glissante :
10 ou + : vous vous stabilisez et franchissez le deuxième fossé.
7-9 : vous vous rattrapez de justesse au bord d'un des précipices et devez **Défier le danger**+DEX.
6 ou - : au choix du MJ, vous heurtez le mur et tombez dans le premier fossé ou vous glissez et tombez dans le second.

L'empaleur

p.55

Lorsque vous buvez à la fontaine :
— Si vous reposez la coupe et que vous ne la remettez pas en place, un précipice s'ouvre sous vos pieds et vous devez **Défier le danger**+DEX.
— Si vous échouez et tombez, vous tombez seulement deux mètres plus bas, mais la dalle se referme et une plaque de métal coulissante la recouvre. De plus, des pointes effilées commencent à sortir lentement de sol, et ne s'arrêtent que lorsqu'elles touchent le toit (dégâts 1D10).

Escalier pour le billot

p.57

Lorsque quelqu'un marche sur l'avant-dernière marche : **2D6+DEX**
Une lame sort de la marche et le menace ainsi que tous les personnages se trouvant après lui :
10 ou + : vous réussissez à l'éviter.
7-9 : vous réussissez à éviter la lame, mais une pièce de votre équipement est détruite.
6 ou - : la lame vous transperce (dégâts 1D6 et Boiteux/1D8 pour ceux se trouvant plus bas).

Frissons d'Achille

p.58

Voir ***Escalier pour le billot*** (ci-dessus), mais ne concerne qu'un personnage.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Marche piégée

p.59

Lorsque vous descendez l'escalier et posez le pied sur une marche : **2D6+DEX**
La marche cède et révèle des pieux acérés :
10 ou + : vous évitez de poser le pied dans le piège.
7-9 : vous évitez le pieu, mais votre pied est coincé.
6 ou - : le pieu vous transperce (dégâts 1D4 et Boiteux) et vous êtes coincé.

Lorsque vous essayez de vous dégager : **2D6+DEX**
10 ou + : vous êtes libre.
7-9 : choisissez-en un :
— subir 1 de dégât,
— rester coincé plus longtemps.
6 ou - : vous vous blessez en essayant de vous dégager, sans y parvenir.

Mémorial de Greystoke

p.59

Lorsque vous accrochez votre corde à l'anneau et l'utilisez pour franchir le précipice
10 ou + : vous évitez les carreaux et tenez bon.
7-9 : vous chutez sous le choc OU vous prenez un carreau d'arbalète (dégâts 1D6) et remontez OU vous restez paralysé sous le choc est devez **Défier le Danger**+CON.
6 ou - : le MJ choisit : vous chutez sous le choc OU prenez un carreau d'arbalète.

Passez après moi

p.63

Si vous sautez sur l'inclinaison après le passage du premier personnage : **Défiez le danger+DEX**
Le personnage arrivé en haut actionne un mécanisme sous une dalle piégée et les rouleaux de la pente se mettent à tourner lorsque vous vous y agrippez :
10 ou + : vous arrivez à grimper.
7-9 : vous arrivez à grimper, mais soit vous perdez un objet, soit vous vous agrippez à un autre personnage (vous devez tous deux **Défier le danger**+HX).
6 - : vous chutez dans le précipice (dégâts selon le contenant, 1D6 ou 1D10).

Pendons les jambons !

p.64

Quand vous êtes sur l'échelle, elle se rabat à 90 degrés : Braver le Danger+DEX.
Quand vous vous accrochez aux barreaux pour avancer, ils se cassent : Braver le Danger+DEX**.**

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Piège du premier pas

p.65

Voir ***La marche piégée*** (p. 59), mais le pieu est remplacé par des griffes métalliques.

Le piège à toboggan et marteau

p.66

Lorsque vous marchez à cet endroit du couloir :
Le sol, fixé sur un axe, se dérobe et vous glissez dans un toboggan. Un marteau se trouve à mi-hauteur. Si vous êtes un nain ou un hobbit, vous passez sans encombre. Sinon 2D6+DEX.

10 ou + : ça passe.
7-9 : ça passe, mais vous vous retrouvez en mauvaise posture. **Défiez le danger** pour atterrir.
6 ou - : vous vous prenez un grand coup de marteau (dégâts 1D6) et vous êtes sonné. Attention à la sortie…

Piqué au vif

p.66

Lorsque la majorité du groupe a franchi un point de pivot placé au centre du couloir :
Celui-ci bascule à 90 degrés vers l'avant et les personnages sont précipités au fond, vers la porte qui dissimule des piques 2D6+DEX
10 ou + : vous dérapez le long des murs et atterrissez entre les piques.
7-9 : vous vous rattrapez et freinez la chute, mais vous perdez un objet ou vous vous blessez sur les piques (dégâts 1D4).
6 ou - : vous vous empalez à toute vitesse (dégâts 1D8).
Lorsque les personnages sont en bas :
Une trappe s'ouvre depuis le « plafond » et une masse d'acide tombe sur les personnages : 2D6+CON
10 ou + : vous évitez le jet.
7-9 : vous évitez le jet, mais en vous débarrassant à toute allure de votre armure (ou de vos vêtements).
6 ou - : vous recevez un flot d'acide (dégâts 1D+, armure inutilisable).

Pluies acides

p.68

Lorsque l'un des personnages de plus de 40 kg est à quelques mètres du coffre :
Le sol, posé sur un axe, s'enfonce de deux mètres et le personnage se retrouve face à un mur. Le coffre libère alors un acide s'écoulant vers le personnage : 2D6+DEX

10 ou + : vous évitez le jet.
7-9 : vous évitez le jet, mais en vous débarrassant à toute allure de votre armure (ou de vos vêtements).
6 ou - : vous recevez un flot d'acide (dégâts 1D+, armure inutilisable).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le pont le vice

p.69

Si vous marchez sur le pont, lorsque vous arrivez au milieu :
Il se replie et vous êtes prisonnier d'une cage.
Si vous êtes à une extrémité du pont pendant ce temps : 2D6+DEX

10 ou + : vous quittez le pont à temps.
7-9 : choisissez-en un :
— vous faites un vol plané, mais vous vous rattrapez et vous vous retrouvez suspendu à l'extérieur,
— vous rejoignez les autres et êtes prisonniers.
6 ou - : vous faites un vol plané dans le vide (dégâts selon la profondeur).

Prise de sang

p.70

Lorsque vous observez les bocaux sans trop regarder où vous mettez les pieds :
Vous passez au travers du sol fait de papier. Une plaque de métal recouvre le plafond ouvert et vous tombez sur un lit d'aiguilles.

Si vous n'avez pas d'armure, les aiguilles absorbent votre sang : 2D6+FOR
10 ou + : vous vous dégagez.
7-9 : vous vous dégagez, mais vous êtes couvert d'aiguilles. Attention aux futurs câlins.
6 ou - : vous perdez quelques litres de sang (dégâts 1D6) et vous pouvez retenter de vous dégager.

Si vous avez une armure, une créature nécrophage de la taille d'un félin, munie de bouches à succion, finit par intervenir pour « nettoyer » la salle…

Nécrophage Hémovore
Dégâts : bouche garnie d'aiguilles (morsure 1D6). Sucer le sang (2 /action, pas d'armure).
6/1/1D6+1
Actions :
— Transpercer les armures.
— Cracher du sang.
— Se coller au plafond.
Action spéciale : Hémovore.
Lorsque le Nécrophage mord, il peut s'accrocher à la victime et lui sucer le sang…

Un sale pressentiment

p.72

Lorsque vous prêtez peu attention au sol et marchez sur des dalles blanches : **2D6+DEX**
10 ou + : vous évitez de poser le pied dans le piège au dernier moment.
7-9 : vous évitez la lame, mais votre pied est coincé.
6 ou - : la lame vous transperce (dégâts 1D4 et Boiteux) et vous êtes coincé.

Lorsque vous essayez de vous dégager : **2D6+DEX**
10 ou + : vous êtes libre.
7-9 : choisissez-en un :
— subir des dégâts,
— rester coincé pendant plus longtemps.
6 ou - : vous vous blessez en essayant de vous dégager, sans y parvenir seul.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

À vrai dire, je n'ai jamais utilisé énormément de pièges au cours de mes propres parties. Si le piège Infamous Wheel Trap du premier volume est issu d'un de mes donjons, presque tout le reste a été soumis par des fans ou a été créé spécialement pour les livres de pièges.

Les *Pièges de Grimtooth* a été à mes yeux une expérience personnelle formidable. J'avais 17 ans quand j'ai été engagé par Flying Buffalo Inc., et que Liz Danforth m'a confié ce livre comme première mission. Tout ce que nous avions pour commencer le travail, c'était un dossier rempli de propositions de fans pour un projet de livre de pièges que Buffalo avait lancé dans son magazine dédié à *Tunnels & Trolls*, *Sorcerer's Apprentice*. J'avais deux objectifs en tête : premièrement, en faire un produit générique plutôt que lié à *T&T* (une idée révolutionnaire à l'époque) ; deuxièmement, j'ai pensé que le projet avait besoin d'une « voix », d'un narrateur sinistre comme le Gardien de la Crypte des *Contes de la Crypte* (EC Comics). Liz me proposa de faire endosser ce rôle à Grimtooth, le personnage qu'elle avait créé avec John « Ugly » Carver pour une série de mini-BD dans *Sorcerer's Apprentice*. Tous deux pensaient que Grimtooth avait l'envergure et le potentiel nécessaires.

Et on ne peut pas dire le contraire ! Trois décennies plus tard, Grimtooth tourmente toujours les fans de jeux de rôle avec ses pièges machiavéliques. Je me suis réorienté vers le monde du jeu vidéo dans les années 80, mais il m'arrive encore aujourd'hui de tomber sur des gens qui me reprochent d'avoir tué leur personnage préféré quand ils avaient 12 ans. Longue vie à Grimtooth !

Paul O'Connor

Éditeur et voix des Pièges de Grimtooth

Brand Director, Appy Entertainment

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre IX

Guide d'utilisation des pièges pour Tunnels & Trolls

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Les Pièges de Grimtooth et Tunnels & Trolls™

Historique

Beaucoup l'ignorent, mais Grimtooth le troll a été la mascotte de *Tunnels & Trolls* avant d'être « prêté » aux livres de pièges de Flying Buffalo Inc. Surtout, les auteurs des livres de pièges de Grimtooth sont les mêmes que ceux qui ont travaillé à *Tunnels & Trolls* et à ses suppléments. Du coup, les *Pièges de Grimtooth* ont été implicitement influencés par les règles de *T&T*. Pour certains pièges, c'est même une évidence : pièges conçus pour des fées, pièges dont on ne peut pas se sortir sans utiliser des sorts typiques de *T&T*, illusions et murs invisibles, caractéristiques de *Tunnels & Trolls* 5e édition, *etc*.

Malgré tout, bizarrement, les livres de Grimtooth n'ont jamais comporté de caractéristiques pour *T&T*. Dès l'origine, Flying Buffalo a en effet voulu en faire une aide de jeu « universelle », valable pour tout jeu de rôle. Cela n'a, d'ailleurs, jamais vraiment gêné les joueurs de *T&T*, qui sont, dans l'esprit de ce jeu, appelés à être des contributeurs et non les esclaves de règles formelles. La description des pièges était jugée suffisante. Chaque maître de jeu devait en adapter la dangerosité et les effets, en fonction du groupe auquel il faisait face.

Cela avait tout de même un petit goût d'inachevé. Par exemple, un maître de jeu inexpérimenté risquait de se tromper lourdement, faute de détails techniques importants, et de gâcher une aventure en moins de temps qu'il n'en faut pour ouvrir une trappe. Le défaut de conseils pour moduler les pièges a ainsi conduit de nombreux joueurs à en faire une simple lecture distrayante, sans l'utiliser dans leurs parties.

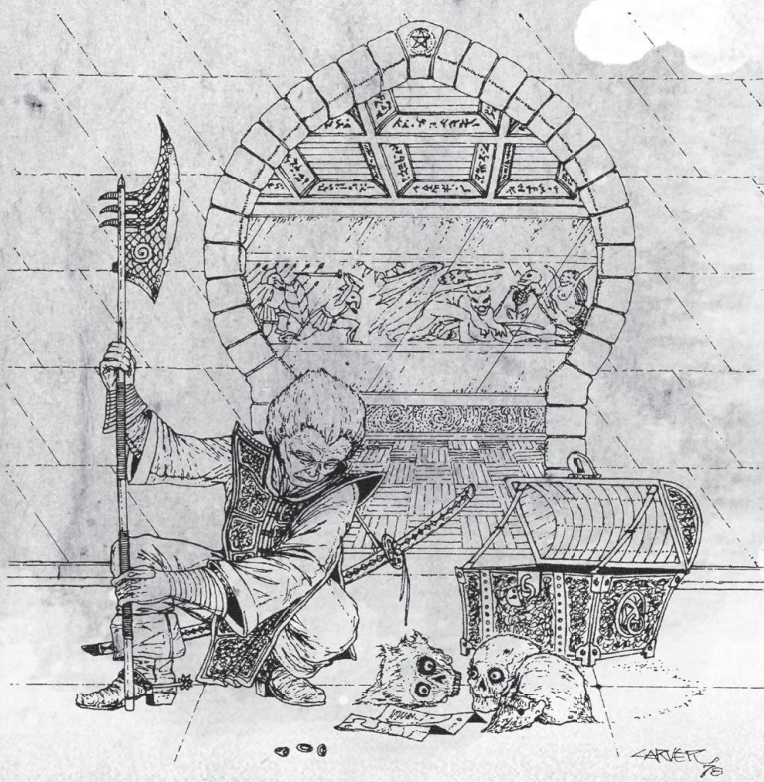
Tout cela change avec Grimtooth 3.0.

Partie technique

Le but de cette introduction est double : d'abord, expliquer toutes les règles non écrites dans les notes techniques pour *T&T* ; ensuite, grâce à ces quelques explications complémentaires, mieux vous aider à vous servir de ces caractéristiques techniques pour les transposer dans d'autres systèmes de jeu. Notez cependant que les règles de *T&T* sont simples à assimiler et à adapter. Une version abrégée des règles est même disponible en téléchargement gratuit sur RapideJDR : http://www.rapidejdr.fr/index.php?manufacturers_id=4537. Jetez-y un coup d'œil pour mieux ajuster les pièges à votre système de jeu favori. Et si *T&T* vous plaît, adoptez-le ! Vous trouverez de plus amples informations sur le site officiel de *Tunnels & Trolls* 8, la version française : http://tunnels-et-trolls.eu/.

Les mises à l'épreuve (jets de sauvegarde)

En général, les indications pour *T&T* sont des mises à l'épreuve (MEP) de certains attributs (remplaçables par des talents appropriés), de niveau variable (N1 à N5). Les attributs de *T&T* se retrouvent dans la plupart des autres jeux (force/FOR, dextérité/DEX, chance/CH, vitesse/VIT, intelligence/INT, charisme/CHR, constitution/CONS, et fluide/FLU). La vitesse est avant tout une mesure des réflexes. Le fluide est un réservoir d'énergie servant à jeter des sorts. De nombreux autres jeux de rôle connaissent des systèmes de jets de sauvegarde similaires, basés sur des D6,



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

des D20, ou des D100. Il suffit de retenir qu'une MEP de 1er niveau (N1) est une épreuve facile et qu'au 5e niveau, il s'agit d'une épreuve extrêmement difficile à réaliser. Une MEP de niveau supérieur à 5 peut parfois être requise.
Le niveau de difficulté des MEP dépend toujours de facteurs multiples, parmi lesquels le niveau des personnages. Au maître de jeu d'adapter le N des MEP aux circonstances. Un conseil de bon sens : mieux vaut donner aux joueurs des sueurs froides en esquintant au passage leur personnage et/ou en endommageant leur équipement, que décimer un groupe en deux minutes. En tout cas, n'hésitez pas à modifier le niveau des MEP, le CM des monstres, ou toute autre caractéristique pour adapter la dangerosité du piège à la puissance des aventuriers qui y sont confrontés. Les caractéristiques indiquées dans ce livre ne sont que des indications, pas des règles immuables.
Chaque mise à l'épreuve (MEP) d'attribut indiquée dans le livre peut être remplacée par une épreuve de talent, éventuellement de niveau inférieur. Exemples : une MEP de l'INT de N2 pour reconnaître qu'une statuette est faite en sodium peut être remplacée par une MEP de N1 ou 2 (au choix du MJ) pour un personnage ayant un talent de chimie ; une MEP de la VIT pour éviter une pierre chutant du plafond peut être remplacée par une MEP d'un talent d'acrobatie ou d'esquive ; et ainsi de suite.
En général, dans *T&T*, n'importe quelle MEP peut être remplacée par une **MEP de la chance** (CH) d'un niveau supérieur. En effet, même le piège le plus indétectable et le plus inéluctable peut parfois échouer : rouage grippé, usure des mécanismes, l'aventurier se baisse au dernier moment pour lacer ses bottines, retourne en arrière au dernier moment pour ramasser la torche tombée de son sac à dos, marche juste à côté de la plaque de pression, *etc.* Avec de la chance, on peut se sortir de presque n'importe quelle situation. Exemple : si une MEP de la VIT de N2 est requise pour sauter en arrière afin d'éviter la chute d'une pierre, une MEP de la CH de N3 réussie fera tout aussi bien l'affaire. Une très bonne chance peut remplacer de bons réflexes ou permettre de repérer un piège fortuitement, voire de le désamorcer !
Une note sur **la détection et la désactivation des pièges**. Selon les circonstances, et notamment si le temps le permet, les aventuriers peuvent se mettre à rechercher la présence d'un piège. Trouver un piège et le désactiver sans le déclencher nécessite en général une combinaison d'INT et de CH, ou bien un talent approprié, et donc une MEP de niveau variant selon la difficulté. La chance pure (mais une chance exceptionnelle) peut permettre de déclencher un piège à un moment où il est inoffensif ou d'activer, au contraire, un mécanisme le neutralisant. Une épreuve de chance (voir ci-dessus) peut donc suffire.
À ce propos, je ne saurais trop conseiller à vos joueurs de penser à doter leur personnage d'un talent de détection des pièges (basé sur l'INT et permettant de remarquer les petits détails qui détonnent) ou d'acrobatie (basé sur la DEX, bien sûr).
Les filous (sorciers marrons) ont certainement un petit avantage : leur talent de filouterie peut être substitué à toute MEP de l'INT, de la CH, ou du CHR !

Les points de dommage (dégâts)

Les points de dommage (PDD) sont, en général, indiqués sous forme de dés ordinaires (D6). La constitution s'obtient au départ en lançant 3D6, mais certaines spécificités de *T&T* (coefficients d'espèces, possibilité d'augmenter les attributs grâce aux points d'expérience, et règle du brelan, qui permet de relancer les dés en cas de chiffres identiques) font qu'il n'est pas rare de voir des personnages ayant une trentaine de points de constitution. De plus, dans *T&T*, une bonne armure peut absorber facilement plus de 10 PDD (et davantage pour les guerriers qui bénéficient d'un bonus d'armure). J'ai donc eu la main lourde pour les dégâts, mais pour les autres jeux, il suffira en général de les réduire du tiers ou de moitié.
S'il faut tenir compte des armures et des bonus d'armure, cela ne doit cependant pas dispenser de rester logique : si une pierre tombe sur la tête d'un personnage, seul son casque le protégera, et non son harnois de plates en entier !

Pièges et magie

Dans bien des cas, la magie peut sortir les personnages de l'embarras, voire leur sauver la vie. Pensez aux sorts tels qu'*Envol*, *Œil omnipotent*, *Planque*, *Radiesthésie*, *Guimauve infâme*, *Bon esprit*, et surtout *Pentagramme protecteur* ! Pour les autres jeux, les sorts de détection, de divination, de vol, de transformation de la matière, et de protection seront sans doute les plus utiles.

Spécificités d'espèces

La taille et le poids des personnages peuvent entièrement changer la donne. Dans *Tunnels & Trolls*, il est tout à fait possible de jouer des trolls des cavernes qui n'ont pas besoin de respirer et seront donc insensibles à beaucoup de pièges, des lutins qui sont capables de se téléporter à de courtes distances, ou des fées qui peuvent voler. Bien sûr, un avantage peut parfois s'avérer être un sérieux handicap, selon la situation.

Comme toujours dans *T&T*, le but est de s'amuser, de donner aux joueurs du fil à retordre, et de faire avancer l'aventure. Bon jeu !

Patrice « Grimtooth » Geille

Autre abréviation utile :
TC = tour de combat (dure 2 minutes – 1 tour complet de jeu fait 5 TC).

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Parmi mes premiers souvenirs de jeu de rôle, il y a très, très longtemps, se trouvent naturellement quelques donjons *AD&D* où Maître de jeu et joueurs venaient armés, non seulement de leurs PJ ou PNJ, mais aussi, et surtout, d'une demi-tonne de livres, revues, ou photocopies chacun. C'était impressionnant, pour le jeunot que j'étais, de voir ce duel de connaissances entre eux… Un duel qui se passait à 3 000 km au-dessus de moi avec mes dés et ma feuille de perso !

Tel numéro de *Dragon* ou de *White Dwarf* ostensiblement posé, tel livre servant négligemment de support de coude, voulait dire « je sais quelque chose que tu ne sais pas… » ou à l'inverse « je sais que tu sais… » Et les tomes des *Pièges de Grimtooth* en faisaient bien sûr partie !

Les avoir avec soi était, pour un voleur surtout, une sorte d'assurance pour ne pas tomber dans un piège en dissuadant le Maître de jeu de se lancer dans une description qu'il savait vaine. Et c'est là que tout l'art du bon Maître de jeu se déployait…

D'abord, déstabiliser les joueurs en leur faisant comprendre que leurs connaissances sont inutiles. Le Maître de jeu décrivait une salle en incluant tous les détails d'un piège présent dans un tome de Grimtooth, alors qu'il n'y en avait pas ! Et cela une, deux, trois fois, jusqu'à ce que les joueurs se lassent et comprennent qu'ils perdaient un temps précieux de jeu à poursuivre des chimères. C'était alors que le Maître de jeu plaçait une phrase anodine avec quelques « pierres disjointes » ou « craquements de plancher » et où les joueurs, alourdis de toutes leurs connaissances, tombaient dans le piège, le vrai celui-là !

Une variante était de nourrir la parano d'un des joueurs, le voleur généralement, en lui faisant voir des pièges mortels partout. Jets de dés, examen minutieux, hésitations, tout ceci prenait un temps infini pour rien, puisqu'il n'y avait pas de piège… Alors, le reste des joueurs perdaient patience, n'écoutaient plus le voleur, et avançaient sans grande précaution pour rattraper le temps perdu… Et c'est là que le piège les attendait !

Pierre Lejoyeux

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre X

Table de conversion

Système de conversion D6/D20/D100

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Les versions originales des *Pièges de Grimtooth* se voulaient génériques et adaptables à tous les systèmes. Pour cette raison, les livres ne fournissaient aucune caractéristique pour les pièges et donnaient simplement les indications nécessaires à l'adaptation à son système favori. Les *Pièges de Grimtooth 3.0* propose les caractéristiques pour *Tunnels & Trolls*, *Donjon*, et *Dungeon World*. Il nous semblait donc approprié de fournir une méthode de conversion aux systèmes couramment utilisés, à savoir les systèmes à base D20, D100 et D6, et ainsi de vous permettre de les adapter aisément à tous les systèmes.

Système D20

Combat

Prenez les caractéristiques des monstres/PNJ dans le manuel des monstres de votre jeu et résolvez les combats selon le système correspondant. Aucune modification spécifique ici.

CM des adversaires :
Cela correspond approximativement aux dés de vie du monstre. Donnez un dé de vie au monstre par tranche de 10 points de CM et une classe d'armure égale à la moitié du CM (arrondie à l'entier *supérieur*), avec un minimum de 10. Le bonus d'attaque de base du monstre est égal aux dés d'attaque du monstre dans *T&T*, c'est-à-dire au dixième du CM (arrondi à l'entier *inférieur*) + 1. Par exemple, pour un CM de 34, le bonus d'attaque de base est de 4.
Vous pouvez augmenter ou diminuer en fonction de la puissance des aventuriers évidemment.

MEP (mise à l'épreuve)

Régulièrement, il est demandé des MEP d'une caractéristique à un niveau donné. Vous pouvez donc utiliser la caractéristique appropriée (notamment si vous jouez en 1re édition), mais vous pouvez également utiliser la compétence correspondante à l'action demandée.
Le niveau de difficulté est égal à 5 fois le niveau demandé + 10. Cela signifie que pour une MEP à N1, il faut réussir un jet sous la compétence à Difficulté 15 ; et pour N5 à Difficulté 35.

Utiliser les caractéristiques :
Les caractéristiques de *T&T* recoupent les caractéristiques primaires ou secondaires des autres jeux.

Carac.	Primaires	Secondaires
FOR	Force	
DEX	Dextérité	
INT	Intelligence	
CHR	Charisme	
CONS	Constitution	Jet de sauvegarde de Vigueur
CH	Sagesse à -5	Jet de sauvegarde de Volonté Utilisation du Don « Chance »
VIT		Jet de sauvegarde de Réflexe
FLU	Sagesse	Jet de sauvegarde de volonté

Utiliser les compétences :
Ci-dessous la liste des compétences utiles et à quel jet elles correspondent à *T&T* :

— **Acrobatie** (MEP de DEX) : se rattraper lors d'une chute pour diminuer les dommages.
— **Art de la magie** (MEP de l'INT) : détecter la présence d'une illusion dans un piège. La difficulté doit toujours être supérieure à 20.
— **Crochetage** (MEP de la DEX) : ouvrir une serrure.
— **Désamorçage** (MEP de la DEX) : désamorcer un piège s'il a été préalablement détecté.
— **Détection** (MEP de l'INT) : détecter un piège, une dalle de pression, *etc.* en cherchant activement.
— **Équilibre** (MEP de la DEX) : avancer sur un rebord étroit.
— **Escalade** (MEP de la FOR) : remonter un passage ou d'une fosse.
— **Estimation** (MEP de l'INT) : évaluer la valeur d'un objet.
— **Évasion** (MEP de la DEX) : s'évader d'une trappe ou d'un boyau étroit.
— **Fouille** (MEP de l'INT) : pour détecter un piège, une dalle de pression, *etc.* en cherchant activement.
— **Perception auditive** (MEP de l'INT) : détecter le bruit lors du déclenchement d'un piège (le clic d'une plaque de pression par exemple).
— **Saut** (MEP de la FOR et/ou de la DEX) : franchir une fosse, *etc.*
— **Vue** ou **Vigilance** (MEP de l'INT) : pour détecter un piège, une dalle de pression, *etc.* sans chercher.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Système D100

Combat

Voir D20. Sauf que la CM peut correspondre au pourcentage d'attaque de la créature dans sa première arme. Vous pouvez augmenter ou diminuer en fonction de la puissance des aventuriers évidemment.

MEP

Comme pour le D20, vous pouvez utiliser la caractéristique appropriée (pourcentage égal à cinq fois la caractéristique), ou utiliser la compétence correspondante à l'action demandée.
Le système de pourcentage n'utilise pas de niveau de difficulté, mais des bonus/malus. Pour déterminer la réussite de l'action, il suffit de faire un jet sous sa compétence à laquelle s'ajoute ou s'ôte le bonus/malus en fonction du niveau de la MEP. Vous pouvez opter pour un système avantageux (1), neutre (2), ou désavantageux (3) pour les aventuriers, en fonction de leur action juste avant. Par exemple, s'ils ont cherché activement un piège dans la bonne zone, vous pouvez utiliser les bonus/malus (1). S'ils ne prennent aucune précaution, ce sera le (3).

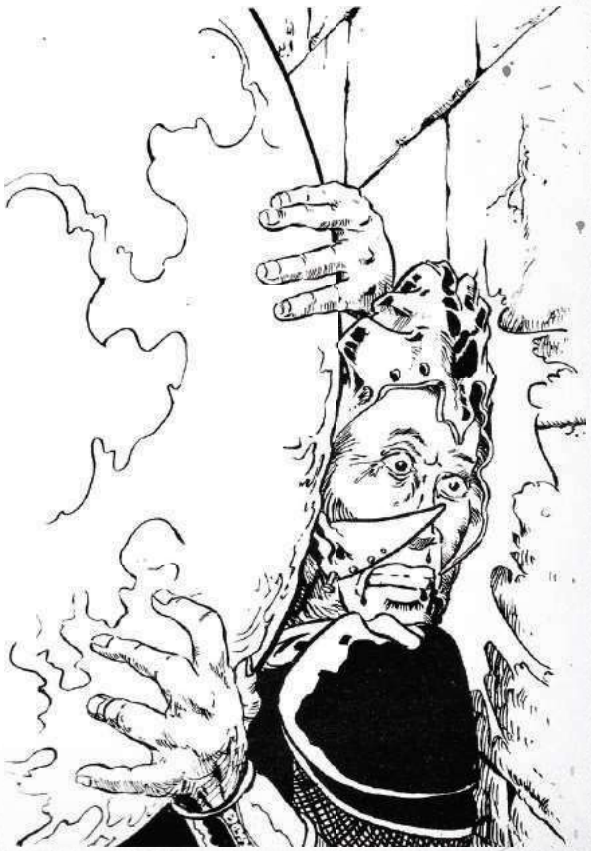
Niveau de la MEP	Bonus/ Malus (1)	Bonus/ Malus (2)	Bonus/ Malus (3)
1	+40 %	+30 %	+20 %
2	+20 %	+10 %	+10 %
3	0	0	0
4	-10 %	-10 %	-20 %
5	-20 %	-30 %	-40 %

Utiliser les caractéristiques :
Les caractéristiques de *T&T* recoupent les caractéristiques primaires ou secondaires des autres jeux.

Carac.	Primaires	Secondaires (malus MEP x 5 % suppl.)
FOR	Force	
DEX	Dextérité	
INT	Intelligence	
CHR	Charisme	
CONS	Constitution	
CH	Pouvoir à -5	Jet de *Chance* (5xPOU) ou Jet d'*Idée* (5xINT)
VIT		Jet d'*Agilité* (5xDEX) ou Esquiver (2xDEX sans malus suppl.)
FLU		Jet de *Chance* (5xPOU)

Utiliser les compétences :
Ci-dessous la liste des compétences utiles et à quel jet elles correspondent à *T&T* :

— **Acrobatie** ou **Athlétisme** (MEP de la DEX) : se rattraper lors d'une chute pour diminuer les dommages.
— **Athlétisme** (MEP de la DEX) : s'évader d'une trappe ou d'un boyau étroit.
— **Connaissance de la magie** (MEP de l'INT) : détecter la présence d'une illusion dans un piège.
— **Crocheter** (MEP de la DEX) : ouvrir une serrure.
— **Désamorcer un piège** (MEP de la DEX) : désamorcer un piège s'il a été préalablement détecté.
— **Chercher** (MEP de l'INT) : détecter un piège, une dalle de pression, *etc.* en cherchant activement.
— **Écouter** (MEP de l'INT) : détecter le bruit lors du déclenchement d'un piège (le clic d'une plaque de pression par exemple).
— **Équilibre** ou **Athlétisme** (MEP de la DEX) : avancer sur un rebord étroit.
— **Grimper** ou **Athlétisme** (MEP de la FOR) : remonter un passage ou d'une fosse.
— **Évaluer** (MEP de l'INT) : évaluer la valeur d'un objet.
— **Voir** ou **Vigilance** (MEP de l'INT) : pour détecter un piège, une dalle de pression, *etc.* sans chercher.
— **Sauter** ou **Athlétisme** (MEP de la FOR et/ou de la DEX) : franchir une fosse, *etc.*



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Système D6

Prenez les caractéristiques des monstres/PNJ dans le manuel des monstres de votre jeu et résolvez les combats selon le système correspondant. Aucune modification spécifique ici.

CM des adversaires :
Le nombre de D6 en attaque du monstre est égal au dixième du CM (arrondi à l'entier *inférieur*) + l'unité du CM divisée par 3 (arrondi à l'entier *inférieur*). Par exemple, pour un CM de 37, le nombre de dés d'attaque est de 3D (30) + 2 (7 divisé par 3). Vous pouvez augmenter ou diminuer en fonction de la puissance des aventuriers évidemment.

MEP

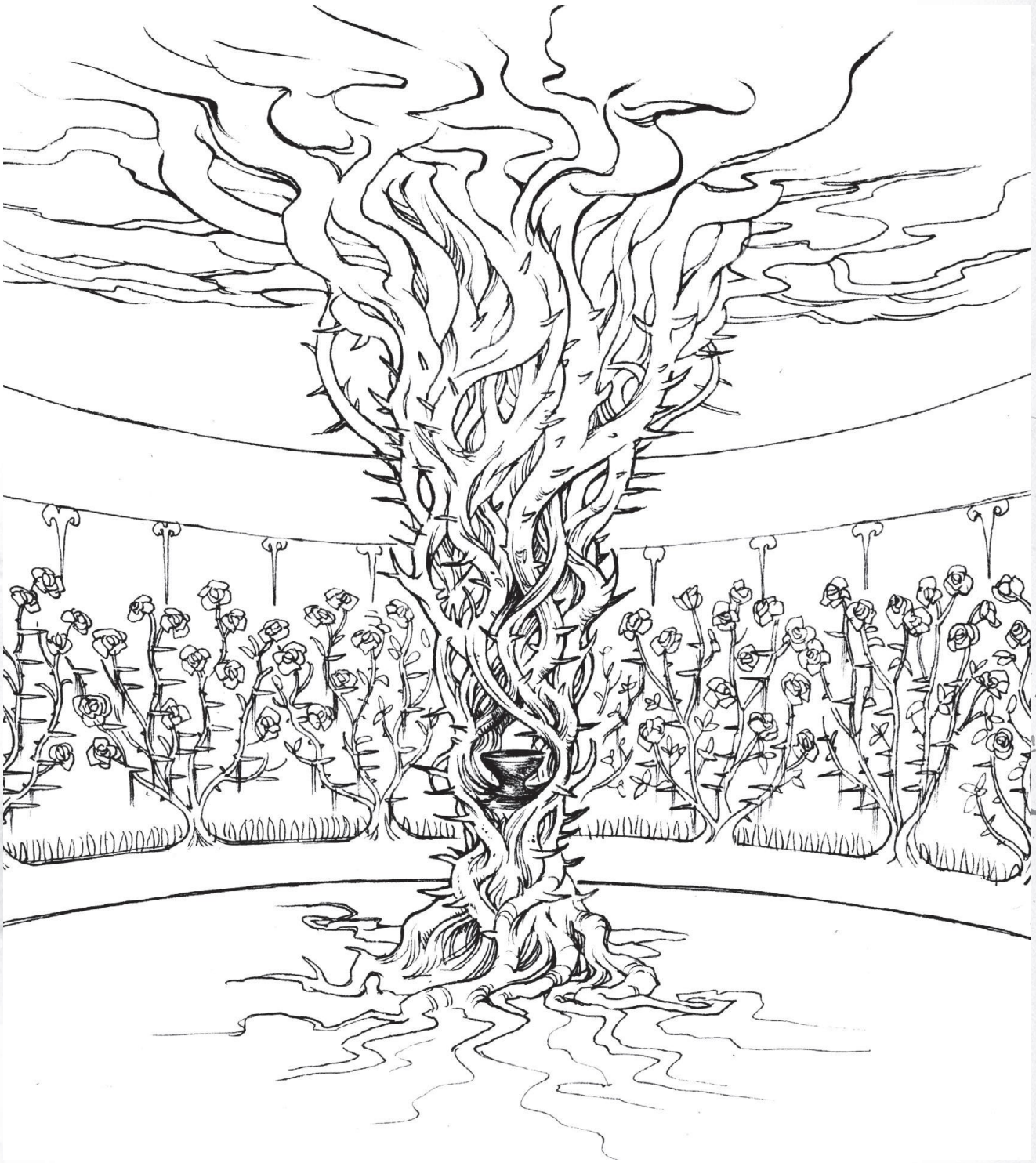
Vous pouvez utiliser la caractéristique appropriée, et l'associer à la compétence correspondante à l'action demandée.
Le seuil de difficulté est égal à 5 fois le niveau de MEP demandé. Cela signifie que pour une MEP à N1, il faut réussir un jet au-dessus du seuil de difficulté 5 ; et pour N5 à un seuil de difficulté de 25.

Utiliser les caractéristiques :
Les caractéristiques de *T&T* recoupent les caractéristiques primaires ou secondaires des autres jeux.

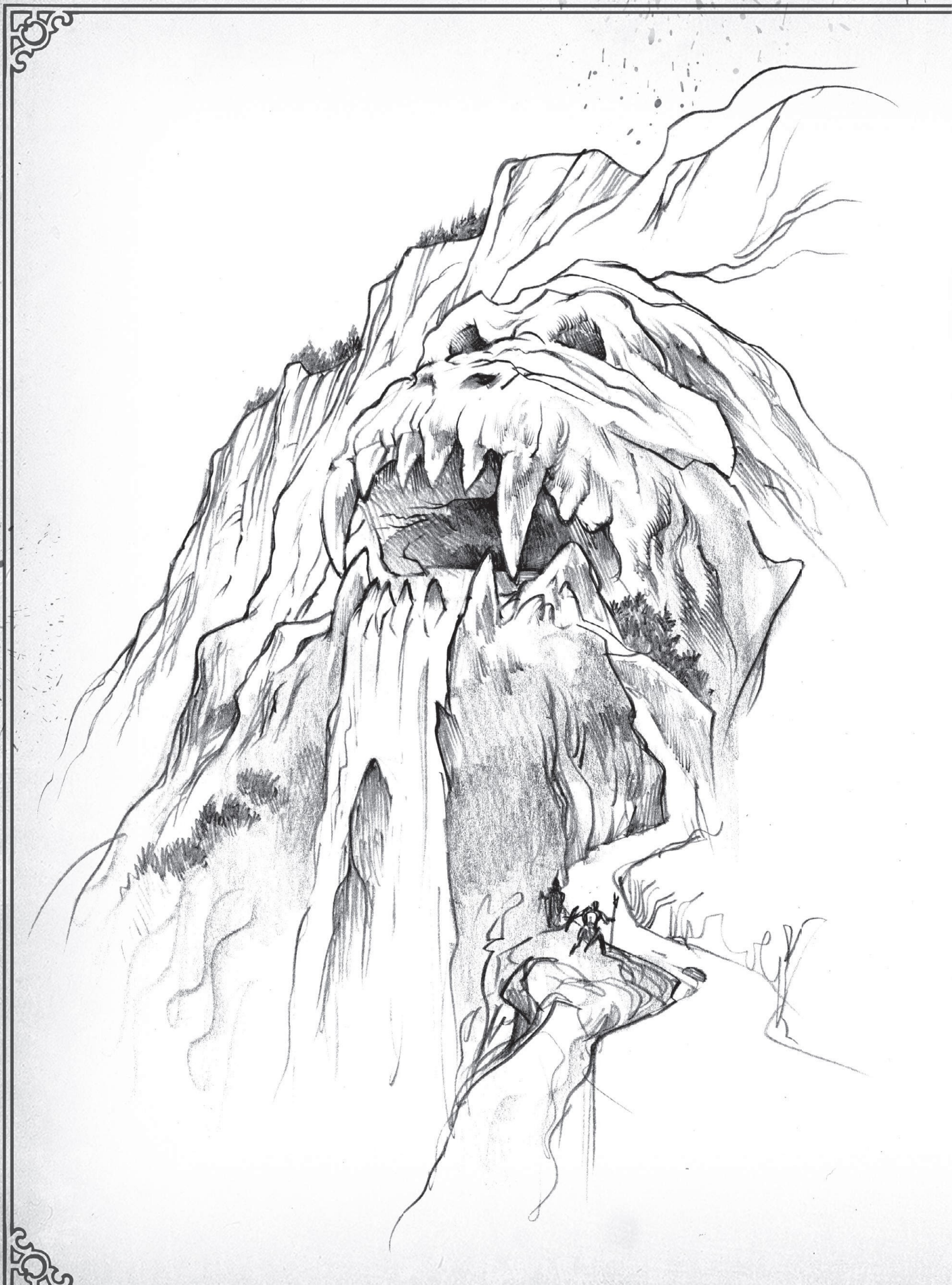
Caractéristiques	Primaires
FOR/CONS	Physique
DEX	Coordination
INT	Intellect
CHR	Charisme
CH	Perspicacité
VIT	Agilité
FLU	Extranormal

Utiliser les compétences :
Ci-dessous la liste des compétences utiles et à quel jet elles correspondent à *T&T* :
— **Acrobatie** (MEP de la DEX) : se rattraper lors d'une chute pour diminuer les dommages, avancer sur un rebord étroit, *etc*.
— **Connaissances académiques (spé magie)** (MEP de l'INT) : détecter la présence d'une illusion dans un piège. La difficulté doit toujours être supérieure à 20.
— **Connaissances académiques (spé correspondante)** (MEP de l'INT) : évaluer la valeur d'un objet.
— **Contorsion** (MEP de la DEX) : s'évader d'une trappe ou d'un boyau étroit.
— **Escalade** (MEP de la FOR) : remonter un passage ou d'une fosse.
— **Rechercher** (MEP de l'INT) : détecter un piège, une dalle de pression, *etc*. en cherchant activement.
— **Mécanismes** (MEP de la DEX) : ouvrir une serrure.
— **Pièges** (MEP de la DEX) : désamorcer un piège s'il a été préalablement détecté.
— **Saut** (MEP de la FOR et/ou de la DEX) : franchir une fosse, *etc*.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Chapitre XI

Impostures, singeries et coups fourrés

Scénario

Par Nicolas « Snorri » Dessaux

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Délibérément linéaire dans son déroulement, ce mini-scénario d'introduction vise avant tout à montrer que, contrairement à un *a priori* bien ancré, les *Pièges de Grimtooth* sont faits pour être employés en jeu, et non pas seulement pour amuser le Maître de Jeu au détriment de ses joueurs. Ils offrent à ces derniers un réel défi en prenant en défaut leurs plus mauvaises habitudes. Les origines du donjon leur échapperont probablement, et il est important de préserver cette part de mystère. À sa guise, le Maître de Jeu peut remplacer le trésor, dont ce donjon tout entier est le gardien, pour y substituer l'objet d'une quête intégrée à sa propre campagne, tout comme il peut ajouter des niveaux supplémentaires. Peu de changements sont nécessaires pour intégrer ce scénario dans un univers *pulp* ou « cthulhien », quelle que soit l'époque de référence. L'essentiel est que les joueurs sachent désormais que les pièges ne sont pas de ces hasards que seul un coup de dés peut abolir.

Note à propos des pièges : pour chaque action visant à éviter un piège, une caractéristique et une difficulté sont fournies. Ainsi, vous pourrez aisément déterminer les jets à faire en fonction de votre système de jeu favori.

L'angoissante découverte de Zuphyr le Réincarné

Quand Zuphyr le Réincarné déplia le papyrus glissé entre les pages du grimoire, son cœur se mit à battre la chamade. Après toutes ces années de recherche, était-il réellement possible qu'il ait pu mettre la main sur des notes prises par l'un des disciples de Grimtooth pendant les enseignements du Maître ? Le fait que ce dernier, devenu totalement paranoïaque, ait pourchassé ses anciens élèves avec zèle pour brûler leurs archives rendait la découverte improbable, mais qui sait ? À moins qu'il ne s'agisse des remarques d'un maître-voleur de la vieille ville de La Mouette à ses apprentis monte-en-l'air ? Mais alors, d'où tenait-il lui-même de si précieux renseignements ? Soudain, un frisson parcourut l'échine usée de Zuphyr. Qu'adviendrait-il de lui si la rumeur qu'il possédât un tel trésor venait à se répandre ? Quels assassins tapis dans l'ombre s'apprêtaient à le lui dérober ?

Déjà, l'indicible mal qui avait dévoré Grimtooth s'emparait de lui. Il se souvint de ce mystérieux complexe qu'il avait exploré en ses jeunes années. Creusé dans le crâne simiesque d'une antique créature abyssale, c'était l'écrin idéal pour cacher sa découverte, tout en le mettant à profit pour la protéger. Les plans glissaient sous sa plume, il prévoyait à chaque détour ce que d'intrépides pillards ne manqueraient pas de faire et comment se jouer de leurs mauvaises habitudes. Hélas, Zuphyr le Réincarné n'était pas Grimtooth. Il lui manquait cette touche de pure diablerie, de mal élémentaire qui aurait rendu l'écrin inviolable. Au contraire, une forme perverse de loyauté le poussait à accorder la victoire à celui, ou celle, qui saurait déjouer ses ruses. Des siècles plus tard, le crâne dans la montagne attend encore celui qui viendra à bout de ses secrets.

Plusieurs raisons peuvent expliquer la présence des aventuriers au pied de la falaise : carte au trésor découverte lors d'un périple précédent, hasard fortuit alors qu'ils cherchent un abri pour la nuit, fuite précipitée qui les propulse entre ses dents simiesques, ou encore rumeurs sur la présence d'un grimoire détenant de puissants sortilèges.

– 1 –
Dans la gueule du singe

À mi-hauteur de la montagne, la falaise semble taillée en forme de gueule de singe titanesque aux canines hérissées. Une chute d'eau jaillit de cette gueule béante qui, bien qu'émoussée par les siècles, n'en reste pas moins impressionnante. Pour y pénétrer, il faut se glisser derrière la chute d'eau en escaladant le rocher (Dextérité/Facile, difficile si encombré). La chute d'eau commence au fond de la caverne, mais la force du courant et l'étroitesse du boyau interdisent de remonter à sa source. Cette dernière abrite un système d'écluse, de roue à aubes, et d'arbre à cames, qui fournit l'énergie à certains pièges du donjon.

– 2 –
Bande de babouins

Dans la cheminée verticale s'élevant de la **salle 1**, se trouvent deux tunnels latéraux à des niveaux différents, l'un débouchant à mi-hauteur dans le **tunnel 4**, l'autre, plus haut, donnant dans la **salle3.** Il existe une échelle métallique, dont l'humidité a eu raison. Les barreaux subsistants sont d'une solidité douteuse. La cheminée verticale fonctionne comme un ***Tunnel de l'archer*** (p. 74) : l'écho transmet et amplifie les sons et, dès qu'ils entendent un bruit en bas de la falaise, des babouins ayant élu domicile en **salle 3** emploient un système de cordes et leur grande agilité pour se poster rapidement en haut de l'échelle. Ils sont assez malins pour pousser de lourdes pierres disposées près de l'entrée. Ils battent en retraite vers l'entrée de la **salle 3** dès qu'ils se sentent menacés, puis ils attendent la deuxième vague d'assaut avec des gourdins et des ossements à jeter tout en évitant de se montrer. Ils espèrent au moins forcer les assaillants à se réfugier dans le **tunnel 4**.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

– 3 –
L'art de la retraite

Cette grande salle avait été équipée sur les instructions de Zuphyr le Réincarné dans l'espoir, couronné de succès, que des créatures s'y installeraient et serviraient naturellement de veilleurs. Une bande de babouins évolués, attirés par la ressemblance du rocher avec leur divinité, est l'actuelle occupante des lieux. Elle succède à une horde de gobelins décimée par des aventuriers quelques années auparavant.

Ces gobelins avaient entièrement aménagé l'intérieur avec des objets, des tissus, et même des meubles chapardés dans les fermes alentour. Ils avaient également divisé l'espace en une série de pièces grâce à des cordes et des toiles tendues. Les babouins l'ont transformée en une tanière encore plus sale et puante que celle de leurs prédécesseurs.

Lorsque des intrus arrivent, ils s'enfuient dans les parties les plus reculées. Ils emmènent leur nombreuse progéniture, mais laissent une vieille femelle impotente, pitoyable, et acariâtre. S'ils sont contraints de se battre, les jeunes mâles affrontent avec courage leur destin afin de protéger les plus vulnérables.

Les babouins sont au nombre de 29 (6 mâles, 11 femelles, et 12 petits).

– 4 –
La porte rafistolée

La large porte a manifestement été défoncée à la hache, puis a été rafistolée avec des planches. Sa serrure a tellement été forcée qu'elle ne fonctionne plus. Les aventuriers peuvent en déduire que les anciens habitants du donjon savaient qu'il ne faut pas aller par là, mais que nul danger sérieux n'est sensé en venir.

– 5 –
Le déclic

Derrière la porte s'ouvre un couloir long et monotone, qui serpente en descendant le long de la paroi interne du crâne. La partie centrale est occupée par un escalier. Des aventuriers attentifs auront la sensation qu'il est de plus en plus raide. En fait, c'est leur propre poids qui le fait basculer légèrement vers le bas (Intelligence/Très difficile). Ce mouvement déclenche, à leur insu, un mécanisme qui ouvre une vanne et libère la chute d'eau souterraine, actionnant une roue à aubes qui entraîne à son tour la rotation de la portion de **couloir en 5**. Le résultat n'est pas immédiat, mais le passage se referme inexorablement derrière eux au bout de quelques minutes.

Arrivés au **point a**, les aventuriers découvrent un squelette empalé sur un mur par une puissante lame à ressort activée par des rouages. En examinant autour, la dalle piégée, plus large que les autres, sur laquelle a marché le malheureux prédécesseur, se détache nettement (Vue/Très facile). Sur le mur, un long graffiti est gravé à la pointe de la dague. Les explications sont dans une langue archaïque, mais des personnages érudits peuvent la connaître. S'ils prennent le temps de le décrypter (Intelligence/Difficile), ils liront le texte suivant : « Passer la citerne. Facile. Attention à la fosse (côtés). Couloir obscur. Attention aux change-formes. Statues : courir et sonner. » C'est incomplet, mais les aventuriers pourront y glaner matière à réflexion et surtout, à méfiance. L'idée même qu'il puisse y avoir des change-formes devrait attiser les tensions entre eux. C'est précisément le but de ce graffiti, rédigé par Zuphyr le Réincarné lui-même… Tout cela devrait tout de même les rassurer quant à leurs capacités à détecter les pièges.

En réalité, le piège a été déclenché dès la création du donjon. Il sert à rendre plus absurde ce qui se passe au point **(b)**. Un autre piège à lame, exactement semblable, est dissimulé dans le mur et se déclenche si un imprudent marche sur une dalle tout aussi grossière (Vue/Facile, Très facile si attentif). Par contre, celui qui charge les yeux lumineux au **point 6** sans faire attention où il met les pieds ne manquera pas de la déclencher. Et on ne pourra pas dire qu'il n'était pas prévenu…

– 6 –
Des yeux dans l'obscurité

Situés à plus d'un mètre du sol, de grands yeux lumineux, serpentins et aux pupilles noires, semblent guetter fixement les aventuriers. Il s'agit d'une simple illusion d'optique : le mur au centre de la pièce est percé de deux trous avec une plaque métallique pour imiter les pupilles, tandis qu'une lumière perpétuelle d'origine magique irradie à l'arrière (Intelligence/Facile). Au pied du mur, des pointes de flèches et de carreaux en mauvais état montrent que d'autres ont déjà cru voir des yeux et ont attaqué ce monstre si résistant. L'une d'entre elles est une pointe de flèche magique intacte, mais dont le bois a disparu avec le temps (Vue/Facile). L'objectif n'est autre que de faire perdre leur calme aux aventuriers, ainsi que leurs sortilèges et leurs munitions, s'ils ne font pas preuve de prudence et de retenue.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

– 7 –
J'peux pas, j'ai piscine !

Cette salle se présente sous la forme d'une cuve cylindrique et métallique. Elle est inspirée du piège ***Perdu en mer*** (p. 30). Les aventuriers arrivent par le haut. Une échelle métallique permet de descendre jusqu'à une porte située plus bas. L'échelle ne descend pas jusqu'en bas et semble avoir été arrachée avec une force prodigieuse. La cuve est trop profonde pour permettre de sauter directement, mais cela est possible depuis le bas de l'échelle (Dextérité/Facile). Néanmoins, le poids des personnages sur l'échelle déclenche le piège, bien qu'il faille une grande attention pour s'en apercevoir (Intelligence/Très difficile). Une fois en bas, les aventuriers peuvent examiner la porte à la serrure complexe (Dextérité/Très difficile), qui s'ouvre sur un cul-de-sac. De toute façon, à peine sont-ils dans le couloir que l'eau, stockée dans une citerne supérieure, déferle comme une douche torrentielle et glaciale. Rapidement, le niveau monte, et il faut se délester des sacs, armures, et armes encombrantes pour regagner l'échelle en surnageant.

Dans le même temps, la salle pivote très lentement sur elle-même, si bien que la porte vient s'ajuster sur un couloir situé en face. Environ dix minutes plus tard, la salle inondée se vide brusquement par l'écoulement qui s'est ouvert au sol, puis qui s'est refermé lorsque la rotation opérée par la salle s'est terminée. L'équipement ainsi piégé gît quelques minutes sur la grille sous la salle puis, lors du mouvement, est expédié dans les profondeurs secrètes du donjon. Le piège peut fonctionner plusieurs fois de suite puisque, pendant que la salle tourne, la citerne alimentée par la chute d'eau souterraine qui actionne les mécanismes se remplit de nouveau. Au bout d'un quart d'heure environ, le mécanisme remet la salle en place.

– 8 –
Pas de problème, ils sont passés par là

Cette variante d'***Illusions*** (p. 24) se passe de magie : la salle est occupée par une fosse hérissée de pointes sur lesquelles sont empalées les corps desséchés de deux malheureuses aventurières équipées d'armes antiques. Le mécanisme d'ouverture de la trappe recouvrant la fosse est bien visible. La conclusion la plus logique est que le piège s'est déjà déclenché et qu'il suffit de passer sur le côté. La triste réalité est qu'il a été déclenché dès la création du donjon. Les aventurières étaient des voleuses capturées et jetées là pour induire les futurs explorateurs en erreur. Le véritable piège se trouve sur les côtés que les aventuriers s'apprêtent à emprunter en toute confiance. Les côtés se soulèvent brusquement lorsque quelqu'un arrive à mi-chemin. Ceux qui s'y trouvent ont toutes les chances de basculer vers le centre et de s'empaler sur les piques. Pour les y aider, une série de lames aiguisées jaillissent du plafond. Espacées d'environ 50 cm chacune, elles imposent la réussite d'une esquive acrobatique sur terrain glissant (Dextérité/Très difficile ou difficile si les lames sont bloquées).

– 9 –
Couloirs sombres

Ce petit labyrinthe correspond à l'avertissement « Attention aux change-formes » du graffiti **en 5a**. Il est plongé dans une obscurité surnaturelle et permanente, qui résiste même aux torches et aux lanternes. Seule une petite section à une intersection de couloirs a retrouvé sa lumière du fait d'une magie contraire employée jadis. Les couloirs latéraux sont des culs-de-sac. Régulièrement, on entend des déclics, mais aucun piège ne se déclenche (piège ***Clic***, p. 50,) : il s'agit seulement de jouer avec les nerfs des aventuriers, éventuellement de leur faire consommer inutilement magie, munitions, et accessoires, et de rendre crédible la possibilité de change-formes qui prendraient la place d'aventuriers dans les zones d'obscurité (Intelligence/Très difficile).

– 10 –
Le sens du sacrifice

Voici une version modifiée de l'un des ***Assortiments de tueurs de paranoïaques*** (p. 16, C). La porte s'ouvre sans difficulté et mène à un couloir aux parois métalliques et au sol jonché de débris métalliques et d'ossements brisés. Par contre, elle se referme brusquement derrière eux. La petite salle arrondie est occupée par une statue de bronze qui représente un guerrier à quatre bras, armés d'autant de cimeterres, et doté d'une tête de crocodile aux crocs immenses et à la langue bien visible. La statue est baignée d'une lumière magique perpétuelle, ce qui oblitère toute tentative pour déterminer si elle est magique (Dissipation de la magie/Très difficile). Les flèches et les coups qu'elle a reçus ne semblent pas avoir altéré son inquiétante allure de prédateur prêt à bondir. Elle est en réalité absolument

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Homme-crocodile
Caractéristiques pour *Tunnels & Trolls*
FOR : 40 DEX : 45
CH : 31 VIT : 32
BONUS DE COMBAT : + 100
INT : 14 CHR : 2
FLU : 40 CONS : 50
Manie 4 cimeterres (16D6 au total)
Peau de crocodile : 10 PP.

immobile, mais les aventuriers risquent de se méfier. Dès que l'un d'entre eux s'en approche, le couloir se met à se resserrer, assez rapidement pour surprendre les indécis ou ceux qui essaient d'y résister, et pour les aplatir complètement (Dextérité/Moyen). Les plus intrépides se réfugieront près de la statue. Celle-ci ne bougera pas, mais ils sont désormais irrémédiablement coincés ici. S'ils cherchent un levier ou une issue (Intelligence ou Vue/Moyen), il leur faudra prendre le risque de plonger la main dans la gueule de la statue sans se blesser sur les crochets recouverts d'un poison violent, heureusement un peu altéré par le temps (Constitution/Facile), et de tirer sur la langue : le couloir se desserre alors.

– 11 –
Le même, mais en pire

Cette salle est en apparence rigoureusement la même que la précédente, au point que les aventuriers peuvent croire y être retournés une nouvelle fois. Deux changements principaux : le mécanisme est bien plus puissant, si bien que les murs se referment plus vite (Dextérité/Difficile), et la statue est bel et bien vivante. C'est un monstre puissant, capable de tenir tête à un groupe de combattants coincés dans un milieu confiné, mais affaibli par un précédent combat (Monstre Niveau 9, voir encadré). Cette fois, le levier d'ouverture se trouve dans son socle (Intelligence ou Vue/Difficile). Il est donc en théorie possible d'ouvrir le couloir en plein combat, même si le peu d'espace disponible fait que la statue ne se déplace pas beaucoup. La statue ne quitte pas la salle pour pourchasser les aventuriers.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

– 12 –
Sauvés par le gong

Cette variante du ***Couloir partageable*** (p. 51) fonctionne de la manière suivante : les tourniquets à quatre branches bougent lentement, mais inexorablement, et à un rythme différent. Ils sont suffisamment lourds pour broyer l'aventurier assez malheureux pour rester coincé entre-deux (dégâts importants). Les bloquer est théoriquement possible, mais vain en pratique. Pour passer, il faut sauter entre les mouvements, ce qui a pour effet de séparer progressivement les personnages (les espaces sont trop petits pour accueillir plus d'un personnage à la fois). Au fond se trouve une salle lumineuse avec un gong sur un piédestal. Lorsque le dernier personnage est entré dans le circuit des tourniquets, ils sont donc tous séparés. C'est à ce moment-là que le mécanisme s'arrête : ils sont coincés. Les panneaux latéraux se soulèvent et découvrent les créatures qui s'y trouvent (soit aléatoirement, soit en ajustant aux personnages pour rendre la situation plus intéressante selon les goûts du Maître de Jeu). Ces créatures poursuivront les aventuriers jusque dans la salle du gong. Une fuite éperdue sera sans doute plus efficace qu'un affrontement l'arme au clair.

a) Une statue vivante en forme de lion, taillée dans du basalte, et déjà très abîmée par un combat précédent. Les restes desséchés d'un nain et de sa hache, ainsi qu'une cotte de mailles déchiquetée, témoignent de la puissance de la créature.

b) Une statue vivante en forme de mangouste, faite de marbre blanc.

c) Vide. Il reste les débris d'une statue en cristal au sol, tellement fragmentée qu'elle est méconnaissable.

d) Une goule, ivre de colère et de haine. Il s'agit d'un aventurier tombé au champ d'honneur et revenu d'entre les morts.

e) Vide, à l'exception d'un cadavre déchiqueté et coupé en deux. Une vision pas très agréable…

f) Une statue vivante en forme de gorille, prête à broyer l'aventurier. Plutôt que d'arriver directement, elle guette l'aventurier un peu plus loin dans le couloir.

Il est possible de fausser compagnie aux statues vivantes en employant le couloir d'où elles ont surgi et rejoindre la salle du gong. Un coup de gong les fait toutes revenir à leur place, arrêtant de combattre immédiatement. Encore faut-il y penser et oser le faire.

– 13 –
Contre la montre

Les aventuriers peuvent remarquer la présence d'une ouverture vers la pièce centrale lorsqu'ils arpentent le couloir circulaire. Au moment où les aventuriers arrivent, elle est encore ouverte, mais pour un temps limité (c'est le mouvement du **couloir 5** qui provoque cet effet).

Le premier défi de cette salle vient précisément de son mouvement. Les aventuriers disposent de quatre minutes en tout et pour tout avant la fermeture. Stressez un peu les joueurs en leur annonçant régulièrement l'état de fermeture de la porte (un quart, la moitié…). S'ils ne sortent pas assez vite, ils seront coincés à l'intérieur et l'inertie du mécanisme est telle qu'il n'y a aucun moyen de le bloquer. Des aventuriers coincés pourront ressortir au bout de 24 heures, lorsque le piège se remettra en place.

Le second défi provient de sa forme sphérique. À l'intérieur de cette sphère extérieure se trouve une armature métallique dont les bras sont équipés de roulements à billes, ce qui lui permet de glisser en permanence le long de la sphère intérieure. L'armature métallique est formée de barres espacées d'une soixantaine de centimètres, en long, en large et en travers, si bien qu'il faut se faufiler à l'intérieur pour circuler.
Le mouvement lent et uniforme du pivot est perpétuel. À intervalles réguliers, il est possible de sauter à l'intérieur sans être broyé par la structure. Malheureusement, tout poids supplémentaire fait basculer l'armature, si bien qu'il faut trouver le bon système de contrepoids (Dextérité/Difficile) ou une autre ruse (Intelligence/Difficile) pour la maintenir dans une position où il est possible de ressortir – le tout avant que la porte ne se referme. Les mouvements de la sphère intérieure sont assez imprévisibles : des aventuriers insuffisamment agiles, rusés, ou chanceux risquent fort de se retrouver coincés trop longtemps pour en sortir. S'ils le sont un peu trop, le Maître de Jeu pourra leur compliquer la tâche en faisant rouler une énorme bille de plomb qui circule aléatoirement dans les espaces laissés libres de la structure, en fonction de leurs mouvements (Dextérité/Difficile).

Un coffre sculpté en métal et doté d'une impressionnante serrure en forme de tête de dragon est fixé au centre de la structure. Il est dans un espace protégé de la bille de plomb, quoi que, visiblement, les chocs aient déjà bien ébranlé cette protection. Pour atteindre la serrure, il faut plonger l'avant-bras dans la gueule du dragon, pleine de dards empoisonnés, le tout dans un environnement instable (Dextérité/Très Difficile). Coup de chance, le héros chargé de cette noble tâche n'aura pas à crocheter la serrure, puisqu'elle l'a déjà été. Quant au poison, il en reste si peu et il est si ancien qu'il peut juste rendre malade celui qui est infecté (Constitution/Facile). La mauvaise nouvelle, c'est que les aventuriers ne

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

sont pas les premiers à entrer dans cette salle, ni même à en sortir. Le coffre est désolément vide. La bonne nouvelle, c'est que le bienheureux cambrioleur n'a pas survécu à une des salles suivantes (**salle 16**), et que le trésor tant convoité gît parmi ses possessions.

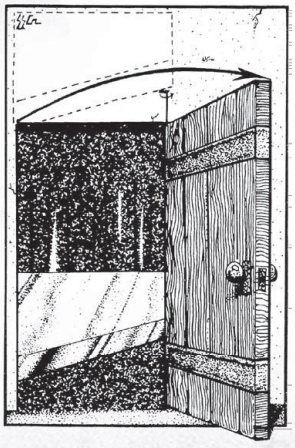
– 14 –
Un étage plus bas

Malgré l'absence d'araignée géante, cette salle est bien une version de ***Avis aux amateurs de porte*** (p. 14). À la place, le sol de la fosse est tapissé de piques. Il est possible de passer sur le bord avec un bon sens de l'équilibre. Par contre, la trappe et la glissade subséquente ramèneront les aventuriers maladroits ou malchanceux vers les piques qu'ils ont évitées. De toute façon, une porte secrète (Vue/Difficile) au fond de la fosse est la seule voie de sortie possible ici.

– 15 –
Choisissez votre clef

À l'origine, six clefs étaient disposées sur le socle central. L'une d'entre elles ouvre celle des six portes qui mène au couloir de sortie sans déclencher de piège. Les autres clefs déclenchent un piège, quelle que soit la porte sur laquelle elles sont utilisées, soit avant ouverture, soit lorsque l'aventurier entre. Les pièges sont réenclenchés par le mouvement général du donjon, 24 heures après avoir été déclenchés. Une seule des clefs n'a jamais été essayée et reste sur le sol. Deux sont portées manquantes, dont l'une peut être trouvée sur le cadavre de la **pièce 16**.

a) Le corps desséché d'un aventurier est retombé au sol après avoir été tranché en deux par une porte-rasoir lorsque le piège s'est réenclenché. Il semble bien que ses compagnons d'infortune l'aient lâchement dépouillé de son équipement.

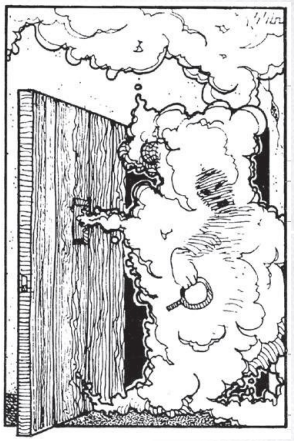


Derrière la porte, c'est un cul-de-sac.

b) Le piège est enclenché. Il s'agit d'une ***Porte Guillotine*** qui mène à un cul-de-sac.

c) Le piège est enclenché avec la clef sur la porte (***L'équarrisseur automatique d'aventuriers***, p. 84).

d) Un cadavre a bloqué le réenclenchement du piège [***Porte empoisonnée*** : une poche de gaz dissimulée dans la porte se vide à l'ouverture de celle-ci]. La victime a conservé, dans une poche dissimulée de sa sacoche, une dose de potion d'escalade qui aurait sans doute été plus utile auparavant. C'est dommage pour lui d'être mort ici, car c'est bien la porte de sortie.

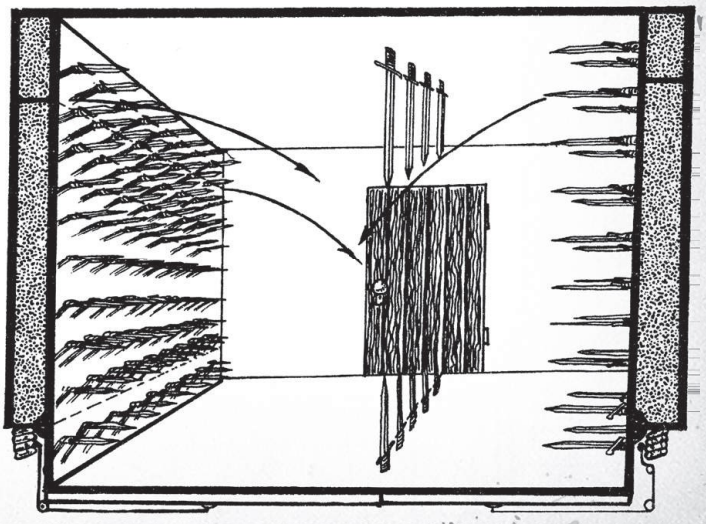


e) Piège déclenché avec la clef sur la porte. [***Maux de tête*** : lorsque la porte est ouverte à plus de 90° degrés, une planche cloutée se détache et pivote depuis le dessus de la porte pour venir frapper la tête de l'aventurier].

f) Piège déclenché avec la clef sur la porte. Il s'agit du ***Piège pour guérir les donneurs de coup de pied dans les portes*** (p. 87).

– 16 –
1001 morts

Placée sur le chemin de la sortie, cette salle n'a plus besoin de masquer sa nature de piège. Elle fonctionne selon le principe de ***La mort aux mille tranches*** : la salle entière est en équilibre sur un axe qui relie les deux portes. Les murs latéraux sont hérissés de pointes, de même que le sol et le plafond sur la ligne centrale. Dès que l'on s'écarte de cette ligne centrale, le déséquilibre fait basculer vers les pointes (Dextérité/Difficile), sauf à prévoir un contrepoids. Les aventuriers ne devraient pas avoir trop de mal à trouver



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

la solution pour passer, même s'ils trouveront sans doute que la petite addition, c'est-à-dire des jets d'épieux depuis les murs chaque fois que l'un d'entre eux perd un peu l'équilibre, ne sont pas exactement fairplay (Dextérité/Moyen). La subtilité, c'est que le cadavre empalé sur les pieds vers le milieu de la salle à gauche est bel et bien celui du bienheureux monte-en-l'air qui était parvenu à détrousser la **salle 13**. L'objet tant convoité se trouve… dans sa main, bien visible quand on est du bon côté, c'est-à-dire déjà engagé dans le franchissement de la pièce. Il « suffit » de trouver une solution pour aller le chercher. Cela dit, ce n'est guère impressionnant : quelques feuillets de papyrus, roulés dans un tube d'ivoire sculpté, griffonnés d'une écriture antique, avec des schémas qui évoquent les pièges qu'ils viennent de traverser. Seul un examen attentif en révélera toute l'importance, à condition de ne pas l'ébruiter, car nombreux sont ceux qui sont prêts à tout pour quelques lignes de ce texte. Il revient au Maître de Jeu d'en déterminer les usages et les compétences possibles.

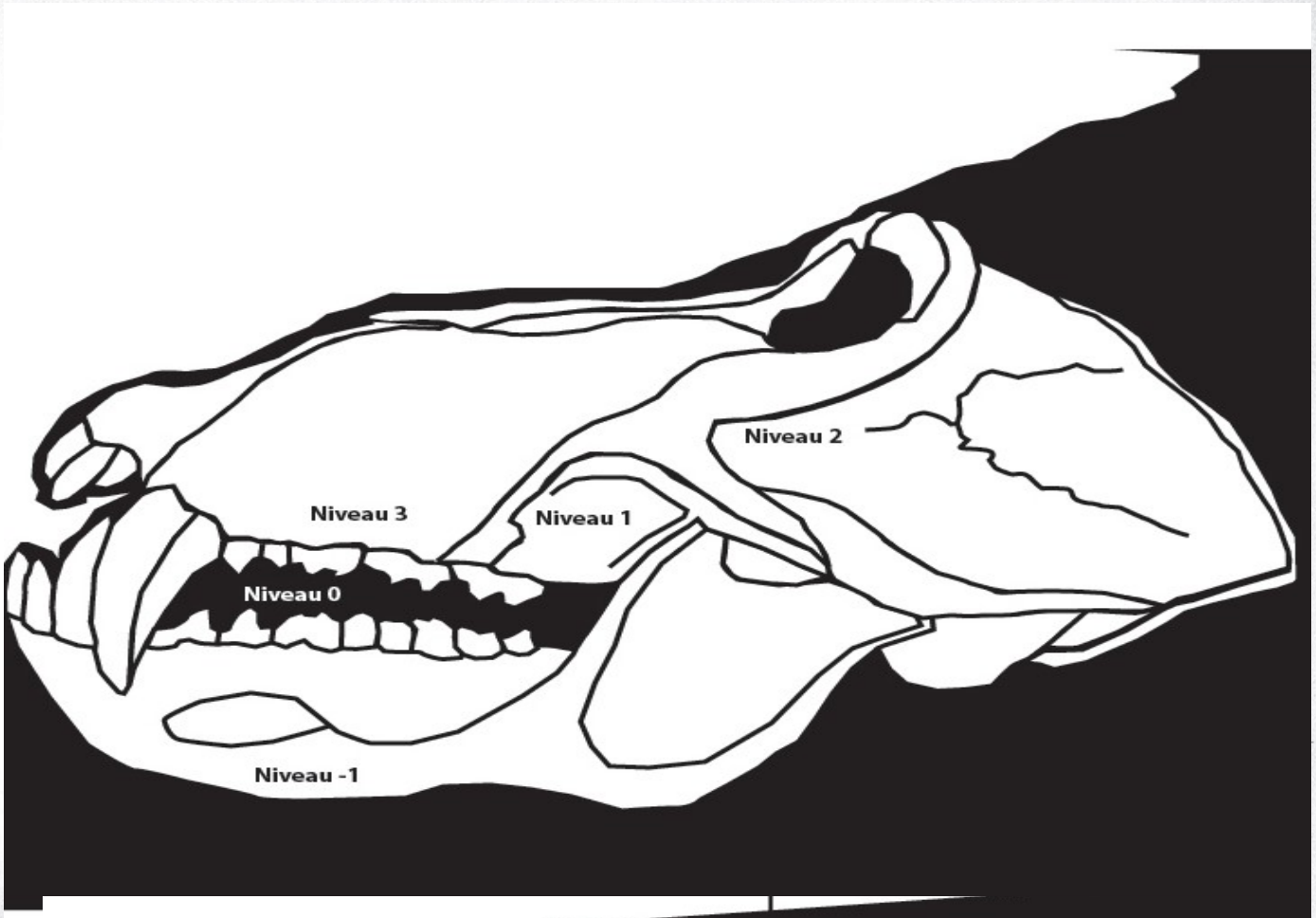
— 17 —
Entrez en coulisse

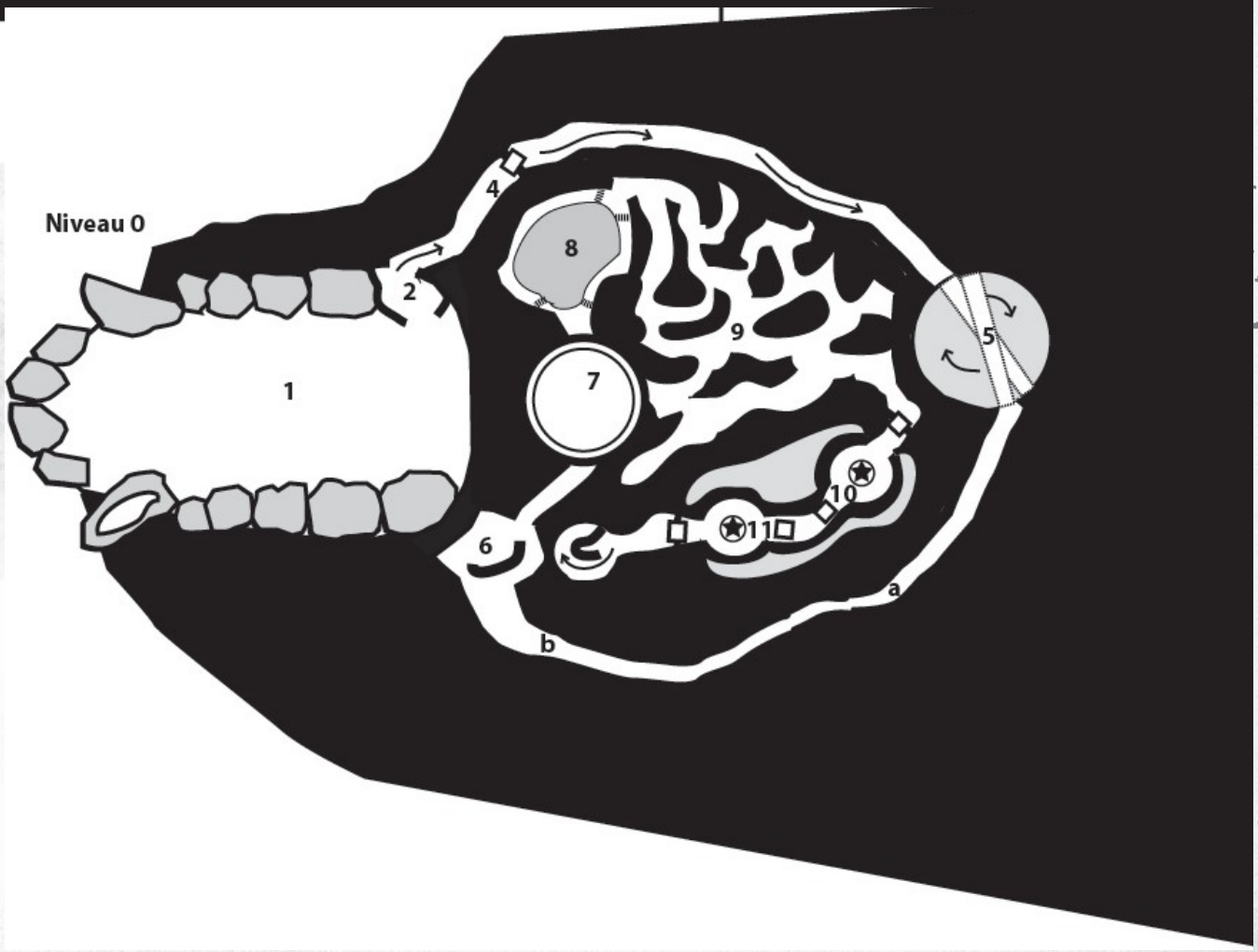
Cette salle n'est accessible que par une porte secrète, laquelle n'est pas trop difficile à trouver pour des explorateurs attentifs (Vue ou Intelligence/Facile). Il s'agit de faire croire aux aventuriers qu'ils ont réussi à pénétrer dans les coulisses du donjon, une partie normalement inaccessible, et qu'ils pourront y glaner des renseignements précieux ou une sortie cachée. L'aspect négligé du décor, les mécanismes apparents, les arbalètes enclenchées en direction de trous dans les murs, et même le balai qui traîne, devraient les en convaincre. C'est bien l'effet voulu par les concepteurs du piège afin de tromper une fois de plus leurs espérances, d'abaisser leur garde, et de les terroriser un peu plus encore. À partir de la seconde moitié de la pièce, les mécanismes se resserrent, si bien qu'il faut se faufiler pour passer entre eux. En effet, ils sont réellement en mouvements : peu à peu, ils se referment sur les aventuriers pour les broyer… Une observation attentive par un personnage qui s'y connaît en mécanique pourrait tout de même attiser la méfiance (Intelligence/Difficile).

— 18 —
Par ici la sortie

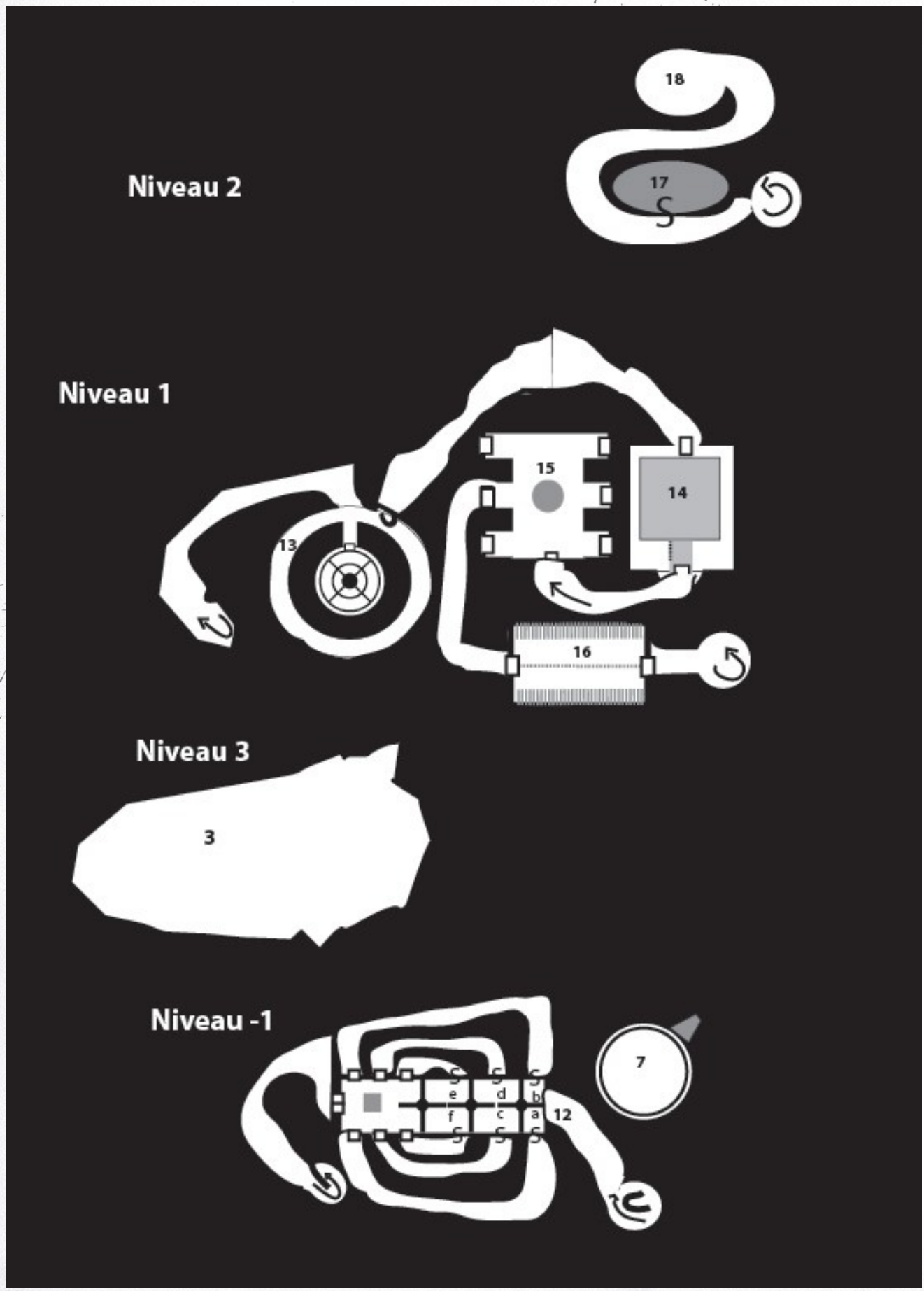
Une porte fait face à celle par laquelle arrivent les aventuriers. Elle est fermée, mais la serrure est déverrouillée. Plusieurs dalles semblent être des mécanismes à pression, identiques à ceux qui déclenchent les pièges ailleurs dans le niveau fermé. Néanmoins, ils ne déclenchent rien du tout. Quant à la porte, elle ne présente aucun danger particulier : il suffit de l'ouvrir pour déboucher dans l'œil du crâne géant, une sortie secrète masquée par la végétation abondante. Il n'y a donc aucun danger réel, mais après ce que les personnages viennent de subir, il est probable qu'ils déploient des trésors de précaution pour sortir d'une salle sans danger…

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18





Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Livre-Jeux

Chers Maîtres de Donjon, puisqu'il nous reste encore quelques pages, j'ai décidé de vous offrir quelques jeux subtils pour tester l'intelligence de vos joueurs. Enfin, disons plutôt pour voir lesquels sont les moins idiots, et lesquels méritent de finir écrasés dans l'un de vos nombreux pièges. Quant à vous, Maîtres de jeu, imaginez ces jeux comme une mini-aventure dans laquelle votre raisonnement et votre intelligence pourront briller. Bien évidemment, ces épreuves trouveront leur pleine mesure intégrés à vos scénarios. Alors modifiez-les, créez-en des variantes adaptées à vos donjons, faites-en ce que vous voulez, du moment qu'ils vous permettent de torturer le cerveau de ces satanés aventuriers !

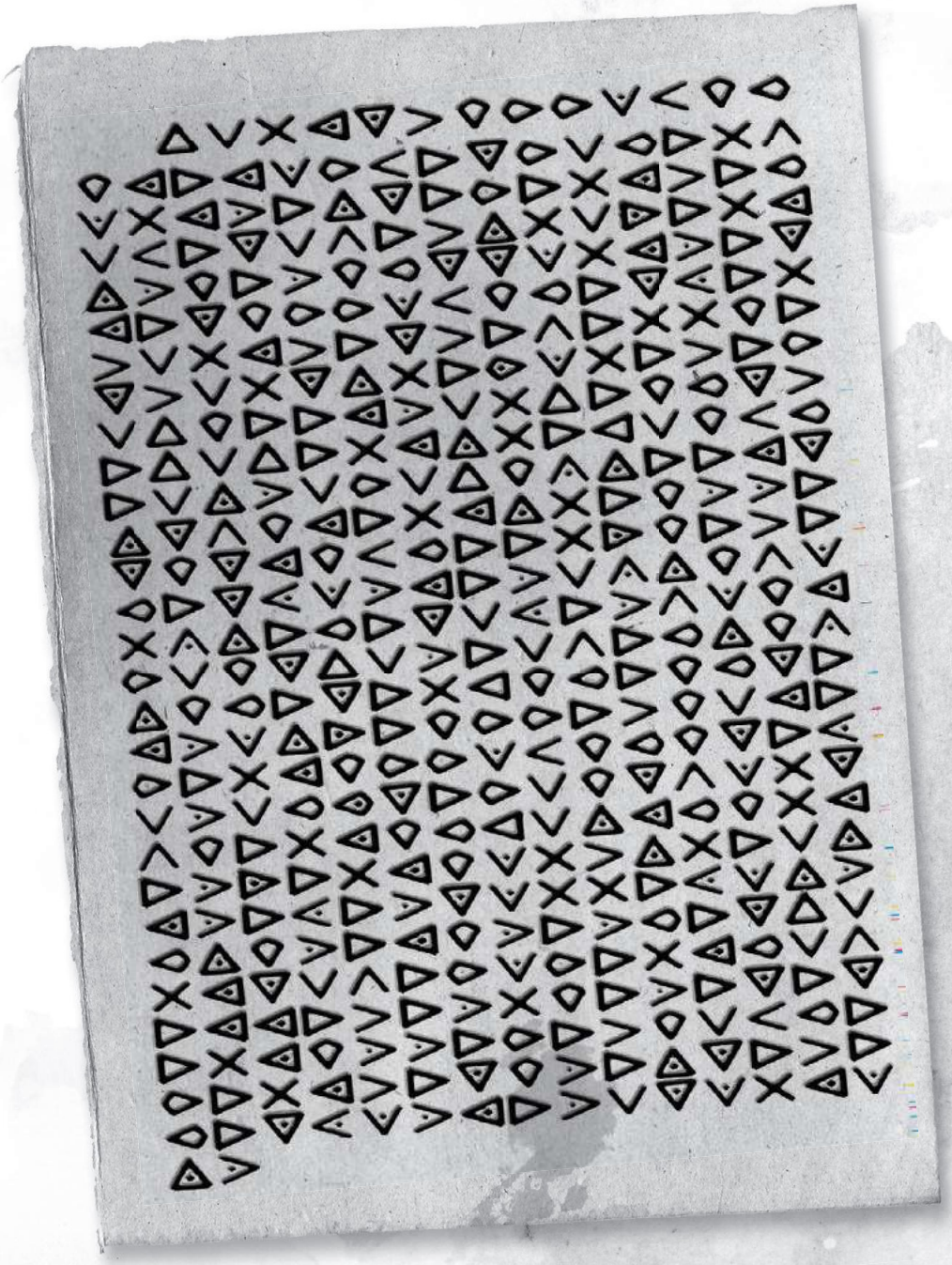
Grimtooth.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Le trésor des templiers

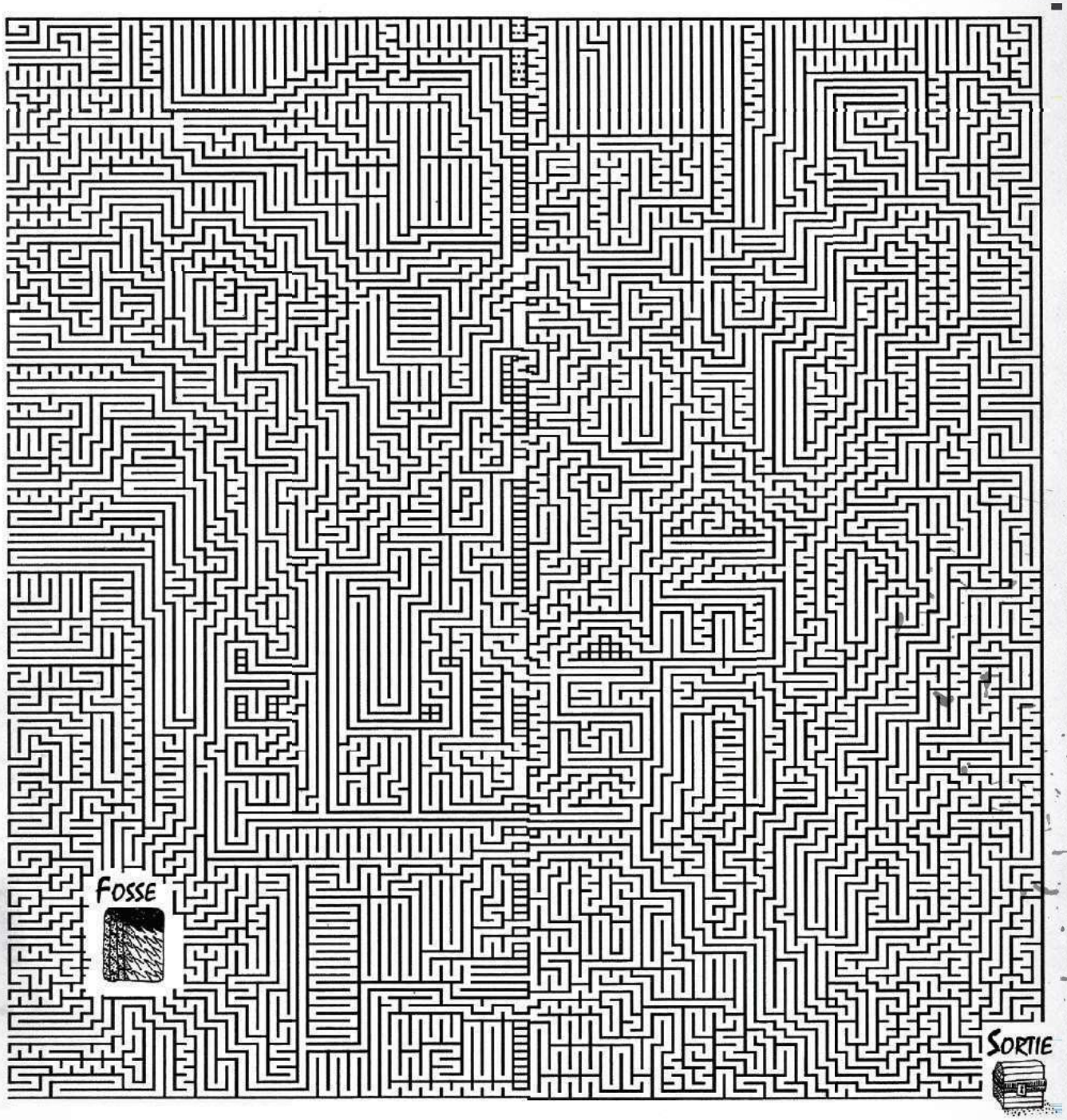
Pour commencer en douceur, je vous propose un piège bonus ! Il traîne dans notre arrière-boutique depuis bien trop longtemps, alors autant en faire profiter nos Maîtres de Donjon favoris, non ? Mais ce ne sera pas si facile. Il vous faudra décrypter le code qui le protège pour pouvoir vous en servir contre les intrus.

Pour vous aider, voici un indice. Le cryptage repose sur un code à grille appelé « code des templiers » basé sur la croix portée par les Templiers. La grille de décryptage se récupère facilement (vous pouvez essayer sans la clé de décryptage, mais vos chances de succès sont faibles). Une fois ce texte décrypté, vous pourrez utiliser le piège qu'il renferme, mais aussi créer votre propre texte codé. Par exemple, placez sur une porte piégée un texte décrivant le seul moyen de le désamorcer et de franchir la porte. Dans ce cas, bien avant la porte piégée, fournissez aux aventuriers la clé de décryptage (de manière anodine et sans leur expliquer son utilité).



Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

À la recherche du trésor perdu

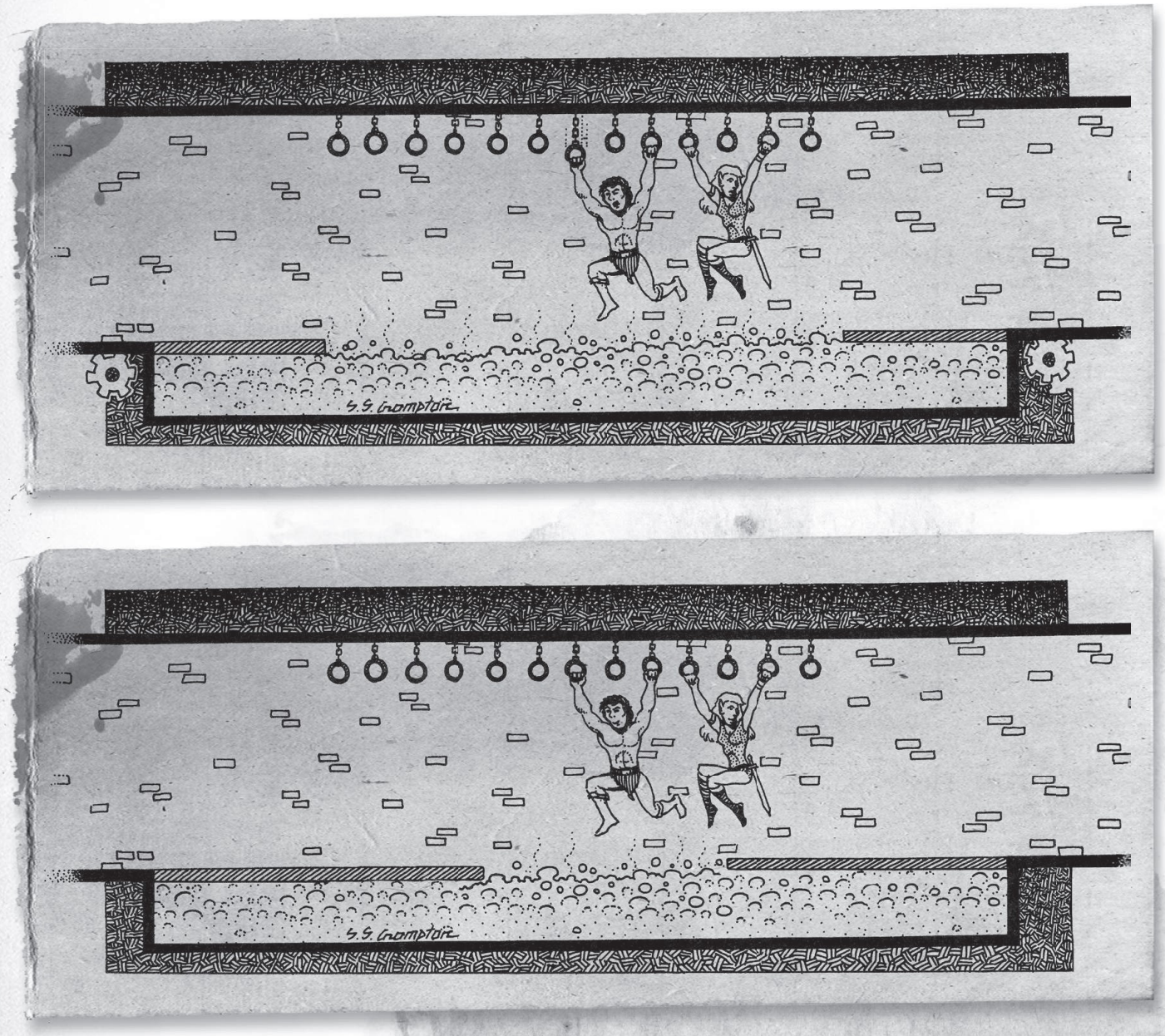


Votre cœur se serre alors que le mur portant l'inscription codée s'enfonce dans le sol, dévoilant un passage sombre. Une odeur de renfermé et de pourriture vous saute au visage, l'odeur de la mort tapie dans les ténèbres. Vous faites quelques pas hésitants avant de descendre les marches qui s'enfoncent dans le labyrinthe… Grâce à un sort de divination opportun, vous voilà en possession d'une vue d'ensemble des souterrains. Vous essayez de visualiser la sortie dans ce dédale et la montagne de pièces d'or qui vous attend…

Les règles sont simples. Débutez du côté gauche, par l'entrée de votre choix, et ne touchez pas les murs, ils sont électrifiés. Vous remarquerez certainement que plusieurs corridors mènent à une salle coupée par une profonde fosse. Pour la franchir, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, vous tombez dans la fosse et revenez au point de départ. À vous de jouer !

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Un pont trop loin



Prochaine étape dans votre périple, franchir le petit fossé rempli de lave qui s'ouvre en travers du passage. Gare à la chute ! Retrouvez les différences entre les deux images afin de comprendre le fonctionnement du piège. Vous pourrez ainsi équiper votre donjon avec cet autre piège bonus.

Solution :

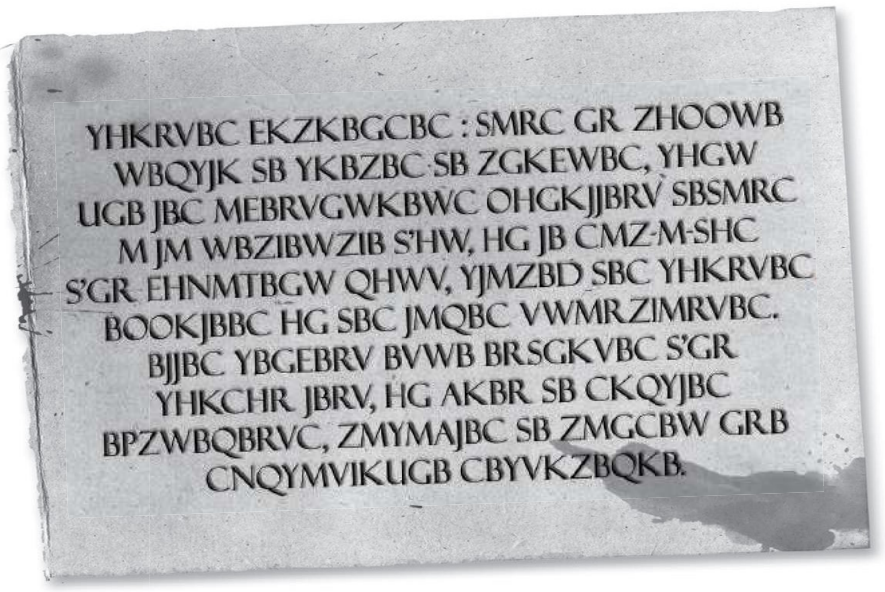
La longueur du pont des deux côtés, les rouages sous le pont, la position de l'anneau auquel se tient l'aventurier, la bouche des aventuriers.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Cryptogramme des paranoïaques

Les cryptogrammes sont une simple transposition de codes fréquemment utilisés pour dissimuler des trésors. À l'inverse des messages cryptés nécessitant impérativement une clé, n'importe quel aventurier devrait être capable de comprendre un cryptogramme en faisant un petit effort intellectuel (ce qui, je vous l'accorde, est beaucoup demandé pour des rapineurs de cet acabit).

Le texte suivant est la description d'un nouveau piège qui apprendra aux aventuriers à ne pas mettre les mains n'importe où (eh oui, nous sommes généreux). Pour ce texte, nous avons substitué à chaque lettre une lettre différente. Par exemple, nous avons substitué le B au E et le C au S. Autre astuce pour décrypter ce texte, repérez les mots à deux ou trois lettres qui reviennent souvent, il peut s'agir de pronoms personnels ou de déterminants.



Solution :

Pointes vicieuses : dans un coffre rempli de pièces de cuivres, pour que les aventuriers fouillent dedans à la recherche d'or, ou le sac à dos d'un voyageur mort, placez des pointes effilées ou des lames tranchantes. Elles peuvent être enduites d'un poison lent, ou bien de simples excréments, capables de causer une sympathique septicémie.

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Index des pièges

101e piège	115
À ma botte !	95
Accroche-toi bien !	46
L'agaceur de paranoïaque	94
Anneau de perdition	95
L'attente éternelle de Sire Christophe Lefebvre	122
Attention aux changeformes	78
Attention « crues éclair » !	47
Ave Kobal, morituri te salutant !	121
Avis aux amateurs de portes	14
Assortiments de tueurs de paranoïaques	16
Le baiser épineux de Rasend	119
La balançoire	17
Le baquet sur la porte	79
Binocle magique	96
Blobsleigh	128
Le bossu de Grimeralda	48
C'est la poisse	82
Ça s'en va et ça revient	48
Le calme après la tempête	18
Cadenas truqué	80
Casse-pieds	80
Cauchemar en cuisine	49
Le célèbre passage derrière la bibliothèque	81
Clic ?!	50
Le coffre des indicibles vérités	133
Le couloir maudit des liliputiens	51
Le couloir partageable	51
Le cranequin vicieux	106
D'une façon ou d'une autre	20
De la gelée avec vos pancakes ?	52
Distributeur automatique de frustration	106
Le donjon de solitude	134
Double peine	53
Une douceur pour la route ?	54
Dragon de Troie	107
Dungeoneer's Serial Killer	19
L'empaleur	55
L'entrée du golem	83
L'équarrisseur automatique d'aventuriers	84
Escalier pour le billot	57
Esprit plaqué or	109
Fait comme un rat !	21
À Feu et à Glace	22
Frissons d'Achille	58
Gantelets de bouillasse	98
La grande esbroufe	85
Guillotine	85
L'illumination de Jicey	118
Illusions	24
L'incroyable Krulk	99
L'infâme statuette de nymphe	110

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Joug royal 111

La litière de mémoire collective 25

Le maillon faible 27

Marche piégée 59

Mémorial de Greystoke 59

Merci du tuyau ! 86

Miroir, miroir, et la chute 60

Une musique si douce 28

La Némésis du monte-en-l'air 29

Nez de bœufs et têtes à claques 130

Opération… Ninja ! 89

L'oreiller de Mung Lung 112

Où est le bouton-stop ? 61

Paf le chien ! 88

Le panneau coulissant 132

Le passage à gaz 62

Passez après moi 63

Pendons les jambons ! 64

Perdu en mer 30

Des pièces trop lourdes 97

Piège à con 40

Le piège à toboggan et marteau 66

Piège du homard 31

Piège du premier pas 65

Piège pour guérir les donneurs de coup de pied dans les portes 87

La pierre de lumière 33

Des piliers sans pareil 35

Piqué au vif 66

Pluies acides 68

Pont de la rue Vincent 37

Le pont le vice 69

Poule ! 71

Prise de sang 70

Prise de tête 100

Le puits au supplicié 113

La quadrature du cercle 38

Raton-laveur empaillé 101

La relève du soir 90

La revanche de la mauviette 38

La roue de la fortune de Vortis 124

Roulette troll 71

Un sale pressentiment 72

Le tapis roulant vengeur 73

Tirer sur la corde sensible 98

Le tombeau d'Inu-Ithep 126

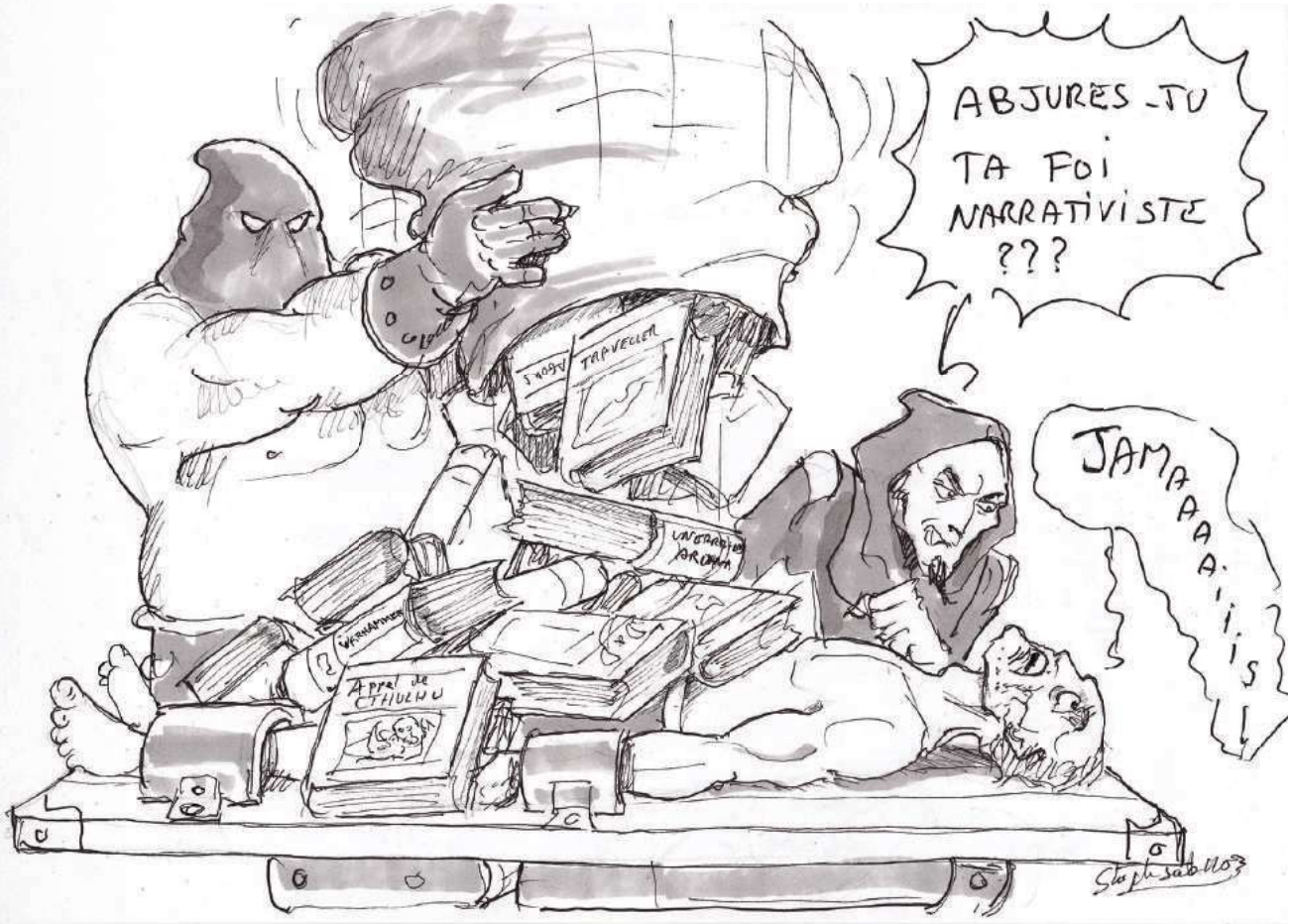
Traitement de choc 41

Trieuse de trésor 43

Le tunnel de l'Archer 74

Vase de l'idiot 101

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18



© 2014 Narrativiste Édition - Association Goupil
imprimé en octobre 2014 sur les presses de Pixartprinting, Italie

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18

Frederic BRODEUR fredcharlotte@hotmail.fr - #2424636 - 2023-11-06 01:37:18